LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

IEC
NINTENDO
EGA
AMSTRAD
ATARI
NK

PLAYER ONE

N° 5

MEILLEURS

LES MEILLEURS TESTS DE JEUX POUR TOUTES LES CONSOLES

POSTER

LE CALENDRIER PLAYER ONE DE 1991

TRUCS

DES TRUCS IMPARABLES POUR FINIR LES JEUX

NIGHTBREED

LES MONSTRES SONT LA ! RETROUVEZ-LES TOUT DE SUITE

UPERFAMICOM

DECOUVREZ LA NOUVELLE CONSOLE NINTENDO

15 F

M 4413 - 5 - 15,00 F

MENSUEL - JANV. 91

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX

LA machine à jouer fait une entrée fracassante dans la nouvelle année 91. Pour fêter cet événement, ce numéro de Player One a été cisellé comme un diamant. Aussi pur et brillant que la plus précieuse des pierres, Player One, lui, n'est pas éternel, il s'améliore ! Jugez vous-même : Dans ce numéro vous aurez droit a un test complet de la Super Famicom. Nos Trucs en Vrac sont désormais vérifiés avant d'être publiés. Nous vous offrons un super poster calendrier. Nous avons même invité une jolie petite famille de monstres qui vous tiendra compagnie avant de vous endormir. Et je ne vous parle pas des rubriques habituelles, les tests de jeux, le best of arcade, le concours, etc... Quoi ? Que d'autre ? Vous en voulez encore plus ? Rendez-vous le mois prochain...

Sam Player.

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
SAM PLAYER, PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 40 à 43), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extras. Attention, les meilleurs seront publiés.
Ecrivez à Soizoc, PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour les Plans et Astuces (pages 44 à 47) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

Si vous êtes bloqués dans un jeu, écrivez à S.O.S PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux, sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez.

Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement Envoyez-la à : Petites Annonces PLAYER ONE - 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

SOMMAIRE

- 2 - EDITO
- 3 - SOMMAIRE
- 4/5 - COURRIER
- 6/16 - STOP INFO
- 20/21 - MADE IN JAPAN
- 22 - SUPER CONCOURS PLAYER ONE
- 23 - ABONNEMENT
- 24/33 - TESTS DE JEUX
- 34/35 - POSTER
- 36/39 - TESTS DE JEUX
- 40/43 - TRUCS EN VRAC
- 44/47 - PLANS ET ASTUCES
- 48/61 - TESTS DE JEUX
- 62/63 - BEST OF ARCADE
- 64/65 - REPORTAGE
- 66 - TOP 10

TRUCS EN VRAC
Plus de Trucs, moins de Vrac !

PLANS ET ASTUCES
Tous les bons trucs pour Super Mario Z

BONNE ANNEE
Player One vous adresse ses meilleurs voeux pour 1991

SUPERFAMICOM
Player One s'offre la Nintendo 16 bit

PORTABLES
La Game Boy et la Lynx font un retour en force

CONCOURS
Gagnez 5 consoles SEGA

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
31, rue Ernest Renan 92130 ISSY LES MOULINEAUX - Tél 40 93 07 00
Directeur de la publication Alain KAHN
Directeur de la rédaction Philippe MARTIN
Rédacteur en chef Pierre VALLS
Responsable de la fabrication Sabine CHAVANNE
Secrétaires de la rédaction Catherine MAILLARD, Agnès VIDAL-NAQUET
Rédaction Robert BARBE, François DANIEL, Christophe DELPIERRE
Cyril DREVET Patrick GIORDANO, Christophe POTIER, Olivier RICHARD,
Olivier SCAMPS, François SORNAY, Olivier VATINE
Couverture Claire WENDING
Plans Philippe LECONTE
Publicité Tél 40 93 07 88
Responsable de la publicité et du marketing Corinne FOUCART
Assistant de gestion Christophe CANTALOUP
Administration Sylvie BRUTINAUD, François LE MÉTAYER

Concept visuel Fabienne ZWILLER
Maquette, composition et photogravure Pi M Criaben Tél 47 39 14 11
Impression SIMA Torcy
Service abonnements Catherine PRONOST Tél 40 93 07 00
France et communauté postale : 1 an/11 numéros 150 FF
Par avion Europe 315 FF Dpts outre mer 350 FF
Territoires outre-mer 440 FF Afrique 385 FF
Média Système Edition SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B341 547 024 Commission paritaire n en cours
Distribution NMPP Dépôt légal septembre 1990

Tous les documents qui nous sont envoyés, sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine

Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 à 18h

Courr

Happy new year kids. L'année 1991 sera l'année des consoles et de Player One, c'est Sam qui vous le dit. Vos idées, vos conseils et vos critiques sont toujours les bienvenus pour nous aider à réaliser le magazine de vos rêves. Nous vous préparons quelques petites surprises qui vont en étonner plus d'un. Ne ratez pas les prochains numéros, vous risqueriez de le regretter pendant très longtemps.

Sam

Salut Sam,

Bon, d'abord je vais être vachement original : « ton canard est super ! » Cependant, dans le numéro 4 de Player One, malgré votre Stop Info sur la Neo-Geo, qui était super, vous n'avez pas trop forcé sur les tests Nintendo ! Enfin, je vous pardonne. Autre chose, si vous faisiez une liste des jeux à avoir absolument sur chaque console, mais d'après vous ? Encore une chose, pourquoi ne faites-vous pas un super reportage sur la Super Famicom ?

Julien

Salut Julien,

Ok, le mois dernier, on a été un peu faiblard sur la NES. Mais c'est parce que nous n'avons pas reçu les jeux à temps. Par contre, on se rattrape ce mois-ci. Pour la liste des jeux à avoir absolument, nous pourrions effectivement l'établir tous les deux ou trois mois. J'attends que d'autres lecteurs me le demandent, on verra après. Quant à la Super Famicom, va faire un tour dans la rubrique Stop Info, et tu vas être servi... Ciao Julien

Sam

*

Sam !

Je suis déçu, j'ai acheté Player One pour la première fois et je n'ai pas trouvé comment pouvoir commander les autres numéros (1,2 et 3). Alors, comment faire ? Etant à peu près sûr que d'autres sont dans la même situation que moi, j'espère que vous publierez ma lettre.

Patrice

Bonjour Patrice,

Bon, pour la dernière fois dans cette rubrique, je vais vous expliquer comment commander les anciens numéros. Il faut envoyer 15 F + 7 F (frais de port) = 22 F par numéro. Si vous en voulez deux, ça vous coûtera 44 F, etc. Vous avez donc intérêt à ne rater aucun exemplaire de Player One au moment de sa sortie. Bye Patrice.

Sam

*

Salut Super Sam,

Ton magazine est plus que génial et je le relis sans arrêt. Voici mes questions :

1) Est-il envisageable de voir des jeux pour la Megadrive sortir sur la SuperGrafx ?

2) Le Power Glove de Nintendo est génial ; Nec ou Sega envisagent-ils d'en sortir un pour leur bécane ?

3) Pourquoi ne parlez-vous jamais des jeux de la SuperGrafx ?

Quant à Frédéric Culot qui trouve que les jeux de mots sont idiots, moi, je trouve que c'est lui qui est nul. Il faudrait qu'il se mette dans le crâne qu'un magazine comme Player One a énormément de fun. Continuez comme ça...

Necman

Salut Necman,

Tu dois avoir les mirettes qui flanchent à force de trop jouer sur ta Nec. Sinon, tu aurais remarqué que dans le n° 2 de Player One, nous avons testé Ghouls'N'Ghosts sur la SuperGrafx et sur la Megadrive. Il en existe d'autres, mais cette fois sur PC Engine (Thunderblade, Golden Axe, par exemple) et Heavy Unit, Darius arrivent sur la Megadrive... D'après ce que nous savons, Nec et Sega ne comptent pas sortir de Power Glove pour leurs machines. Si nous ne parlons pas de jeux pour la Super-

ier

Grafx, c'est qu'il n'en sort que très peu. Enfin, pour Frédéric Culot, son sort est réglé : il nous aime tellement maintenant, qu'il va venir faire un stage dans nos locaux. Amusant non ? Ciao Necman.

Sam

*

Salut Sam,

Je ne m'attarderai pas à formuler de multiples éloges dont voue connaissez le contenu. Si je vous écris, c'est pour vous faire part d'une suggestion. Votre système de notes est tès bon, mais il manque, à mon sens, une note en ce qui concerne l'animation. En effet, tout au long de vos tests, vous nous parlez du son et vous le notez, du graphisme et vous l'évaluez, de l'animation mais voue ne l'estimez pas mathématiquement. J'espère que ma requête aboutira. Autre point, mais cette fois en ce qui concerne le vocabulaire. En effet, il arrive que, dans vos tests, vous utilisiez la locution « par contre » qui n'est en aucun cas française, et il serait de fort bon aloi que vous utilisassiez « en revanche » ou « néanmoins », selon le contexte dans lequel vous l'employez. A la prochaine, Sam.

Rodolph

Guten Tag Rodolph,

Pan, dans le mille ! Ton idée de noter les animations dans les jeux est retenue. Tes arguments nous ont séduits. Dès le mois prochain, nous évaluerons les animations. Par contre, même si la locution « par contre » n'est théoriquement pas autorisée, son emploi est toléré. Néanmoins, nous essaierons de l'utiliser moins souvent pour te faire plaisir. En revanche, reconnais à ton tour que les solutions de remplacement que tu proposes soat lourdes et peu élégantes, ce qui ne sied pas à Player One. Bonjour chez toi Rodolph.

Sam

*

Salut Sam,

Je t'écris pour te dire que j'aime bien ton magazine car il est spécial pour les consoles et son prix est abordable. Je trouve qu'il a au moins un défaut : vous faites des concours pour gagner des consoles, mais vous n'avez pas encore publié les résultats du premier concours, ce qui est long car on en est déjà au numéro 4. J'espère que vous publierez ma lettre. Ciao Sam.

Alain

Salut Alain.

Encore un qui ferait bien de s'acheter des lunettes. Nous avons publié les résultats du concours Nec dans le n° 3, page 6. En règle générale, nous donnons les résultats d'un concours deux mois après l'avoir organisé. C'est-à-dire que vous connaîtrez le nom des vainqueurs du concours de ce mois-ci dans le n° 7. Pigé cette fois ? Ciao Alain.

Sam

*

Bonjour Sam,

J'aimerais pouvoir te poser une seule question, à laquelle tu répondras très vite et très ingénieusement. Voilà : est-ce que tous les logiciels de la Megadrive japonaise existeront un jour sur la Megadrive française ? C'est tout, et longue vie à Player One !

Elbé

Cher Elbé,

En principe, oui. Virgin Loisirs nous a assuré que tous les jeux japonais pour la Megadrive arriveront un jour en France. Le problème, c'est de savoir quand !.. Ciao Elbé.

Sam

*

Cher Sam,

Je veux te dire que Player One est génial. J'ai deux petites questions à te poser sur la Game Boy.

1) Il paraît qu'il y a une Game Boy officiellement distribuée par Nintendo France, et une distribuée par l'import parallèle. Est-ce qu'il y a une grosse différence entre les deux ? Sont-elles compatibles ? Est-ce qu'on peut brancher deux Game Boy des deux sortes ?

2) Quand deux possesseurs de Game Boy veulent se brancher, et jouer à Double Dragon par exemple, faut-il que les deux joueurs aient la cartouche dans la Game Boy ? Ou alors, une seule cartouche suffit-elle ? J'espère que tu me répondras. Merci d'avance.

Matthieu

Salut Matthieu,

En France, il n'y a plus de Game Boy qui viennent de l'import parallèle. Ce qui répond à tes deux premières questions. Pour la troisième, il faut effectivement que les deux joueurs introduisent chacun un jeu dans leur Game Boy pour pouvoir jouer ensemble. Pas fous les Japs ! Adieu Matthieu.

Sam

*

P.S. : Stop ! Arrêtez de m'écrire pour me demander quelle console vous devez acheter. Je ne peux pas répondre à tout le monde. Pour choisir une console, vous devez d'abord faire attention aux prix (de la console et des jeux), et ensuite regarder les jeux qui sont disponibles sur cette console et essayer, en fonction des tests qui sont faits dans Player One, de savoir quels sont les jeux qui vous plairont le plus.

Sam

LA SUPER

Le SuperFamicon, Super Mario World, le packaging et les deux manettes posent pour Player One

Il serait facile de titrer "A star is born" et pourtant cela collerait bien avec la sortie au Japon de la Super Famicom. Pas prévue en France avant plus d'un an et demi, Player One vous met l'eau à la bouche... en avant-première.

Les doigts tremblants, le visage en sueur, j'ouvre délicatement une boîte de couleur vive. Une dernière plaque de polystyrène fait encore obstacle et... elle est là, devaot mes yeux ! Uoe grosse boîte de couleur grise, rondouillarde mais racée. Sur le dessus est inscrit... Nintendo Super Famicom ! Depuis le temps que l'on en rêvait (cela fait plus de deux ans qu'elle se cache dans les laboratoires de Nintendo), le miracle s'est finalement accompli. Sortie le mois deroier au Japon, elle marque la secoode génération de console Nintendo. Après Sega (avec la Megadrive), Nintendo se décide enfin à passer aux 16 bits.

NINTENDO SUP

FAMICOM

ZERO DEFECT ?

Avant d'attaquer la technique pure, observons cette petite merveille de l'extérieur. Outre un design bien particulier, on note, sur le dessus, trois big boutons : Power, Eject et Reset. Classique, allais-je dire ! Mais le bouton Eject, c'est pas banal ça ! Une forte pression dessus et la cartouche sursaute telle une tartine dans un grille-pain, pratique ! Une solide trappe protège le port-cartouche. Les deux paddles sont particulièrement intéressants ! Les prises sept broches, très spéciales, pour les connecter à la console, sont équipées d'un petit clic qui évite les accidents et qui assure une bonne connexion. La forme, très proche de ceux de la Megadrive, est très ergonomique, la prise en main est excellente. Quatre boutons Fire (A, B, X, Y) ! Et c'est pas tout, il y en a deux autres sur le devant (L, R) !

Je ne parle pas des sorties vidéo puisqu'elles seront différentes sur la version européenne.

Dernier détail extérieur, si l'on retourne l'engin, on trouve une petite trappe marquée EXT (extension), qui cache le connecteur pour le CD-Rom (qui, selon les rumeurs, devrait sortir rapidement) ou un modem.

HAUT LES COEURS !

C'est à l'intérieur que c'est le plus délirant. Le processeur central, uo 65C816 est la version 16 bits du 65C02, le processeur de la NES. Détail révélateur, l'une des trois vitesses d'horloge de ce processeur est la même que celle de la NES, il est donc vraisemblable qu'un adaptateur voit le jour pour passer ses jeux NES sur la SuperFamicom.

La SuperFamicom est capable de gérer jusqu'à 128 sprites, chacun en 128 couleurs, indépendamment de la couleur du fond ! Et parlons-en de la couleur du fond, cela donne 256 couleurs parmi une palette de 32 768 couleurs ! Deux résolutions graphiques : 256*224 ou, accrochez-vous, 512*448 ! L'un des 5 coprocesseurs qui déchargent le 65C816 des lourdes tâches, gère des effets visuels stupéfiants : agrandissement de sprite (zoom hard) et rotations avec centre flottant (rotation hard) ! Pratique pour les simulations. Et on finit en beauté avec le son. Rien moins que 16 voies (8 voies stéréo) avec chip PCM (comme sur les synthétiseurs) pour les effets spéciaux (echo, réverb, sampling...) et une fréquence d'échantillonnage de 32 KHz, l'équivalent d'un Compact Disc ! Et rien que sur Super Mario, ça déménage...

La Super Famicom est née et bien née, les premières réalisations sont à la hauteur et les caractéristiques impressionnantes.

On attendait une Megadrive et c'est presque une Neo-Geo que l'on accueille ! Joli coup Nintendo...

Notez la connexion pour le CD-ROM

R FAMICOM

SUPER MARIO WORLD

SUPER MARIO BROS 4

Depuis ce matin, Crevette s'est enfermé dans la salle de test ! Iggy, Sam et Pedro ont tout essayé pour l'en faire sortir. Rien n'y fit car Crevette venait de découvrir le jeu de sa vie : Super Mario World... Le premier jeu sur Super Famicom. Il s'est décidé à parler !

Déjà fan des Super Mario précédents, je dois avouer que je me suis pris une véritable claque dans la figure ! La Super Famicom n'est pas étrangère à ce coup de foudre ! La musique, les animations, la variété des tableaux, les graphismes simples mais efficaces, les innombrables combinaisons, etc., etc.

C'est la folie totale ! Pour cette quatrième édition, Mario subit un lifting complet. Le principe des "mondes" est toujours là, mais le mode de déplacement est totalement nouveau : une carte représentant tous les mondes vous sert de point de départ. Quand vous terminez un stage d'un monde, le chemin qui mène au suivant se dessine, mais il est aussi possible de revenir en arrière pour refaire un stage déjà vu.

Six mondes, de quatre ou cinq stages chacun, composent l'ensemble du jeu. En comptant les tableaux cachés, on obtient un jeu gigantesque, on en a pour son argent !

Mario et Luigi possèdent un nombre incroyable d'actions, courir, sauter, tournoyer, se baisser, prendre un objet et, selon les options rencontrées, chevaucher un petit dragon, voler sur quelques mètres, nager, tirer des boules magiques, etc., etc !

TOUCHE PAS A MON SUPER MARIO 4 !

Les ennemis sont aussi variés que délirants. Les tortues sont toujours là mais cohabitent avec des fantômes, des petits monstres pas sympa, des chenilles mortelles, des piranhas, des oiseaux killers, des obus géants, des monstres parachutistes et même des tortues déguisées en footballeurs américains ! Je vous le redit encore une fois : c'est la folie totale !!! De plus, le nombre de passages secrets a presque doublé, sans compter maintenant les sous-tableaux, c'est immense.

Côté technique, c'est tout aussi impressionnant. Même si on sent bien que ce jeu n'utilise que 40 ou 50 % des possibilités de la machine, on est déjà halluciné ! La musique est la plus impressionnante ! La SuperFamicom émet des sonorités d'une pureté cristalline et semble capable de reproduire parfaitement de vrais instruments ainsi que des effets comme l'écho (incroyablement réaliste dans ce jeu). L'animation ne souffre d'aucun reproche mais c'est normal, elle n'est pas mise à dure épreuve sur ce jeu (quelques sprites paraissent bien gros tout de même !), nous n'avons pas rencontré un seul conflit de sprites. Bref, Nintendo confirme son leadership sur le marché en réalisant une console et un premier jeu largement au-dessus de la concurrence. Test complet de Super Mario 4 dans... Plus d'un an et demi (sic !).

JEUX EN STOCK

Les jeux ayant toujours été la grande force de Nintendo, on ne s'étonnera pas que leur nouvelle machine soit dès le départ dotée d'une ludothèque faramineuse.

En général, une nouvelle console ne dispose au départ que de quelques jeux et ne voit sa ludothèque s'enrichir que petit à petit, à mesure que les ventes progressent. C'est un phénomène dont on ne se rend pas vraiment compte en France puisque les consoles y arrivent des années après leur sortie japonaise et qu'elles ont le temps de se constituer un bon stock de cartouches.

Sur SuperFamicom, cé n'est vraiment pas le cas. La petite dernière de Nintendo n'était pas encore sortie que déjà, les éditeurs se battaient pour développer dessus. Le résultat, c'est tout simplement que la SuperFamicom va très vite se trouver gratifiée d'une ludothèque délirante pour une console si jeune. Comme un bonheur n'arrive jamais seul, il s'agit en majorité de titres forts, qui ont déjà connu un grand succès sur micro-ordinateur ou en arcade. A croire que le nom Nintendo n'a rien perdu de son pouvoir magique !

Une première série de cartouches est déjà en vente dans toutes les bonnes boutiques.

F-Zéro est une course de voitures dont le but avoué est de montrer ce que peut faire la Super Famicom en matière d'animation 3 D. But atteint, il faut bien le dire. Toujours dans le genre « j'utilise les zooms et les déformations de sprites pour te clouer au fauteuil », Pilot Wings propose un petit vol en avion, en hélico, en deltaplane ou encore en parachute.

Que serait une console sans shoot'em'up ? Gradius III, encore un hit d'arcade, est au rendez-vous. Egalement pour se défouler en rentrant de cours, Final Fight est un jeu de baston aux graphismes géantissimes. D'ailleurs, en voyant les photos, tout le monde a cru que c'était un jeu d'arcade.

Adaptation d'arcade plus pacifique, Bombuzal est une sorte de Pac Man en 3 D. Actraiser, une arcade-aventure, propose des graphismes à faire rougir une Neo-Geo. Enfin, Populous, un des meilleurs jeux de stratégie jamais sortis, nous reposera après tant d'émotions : les programmeurs se sont même offert le luxe de rajouter des scénarios supplémentaires.

1 Gradius III
3-4 Pilot Wings
6-7 Final Fight
8 F-Zero
9 Bombuzal

R FAMICOM

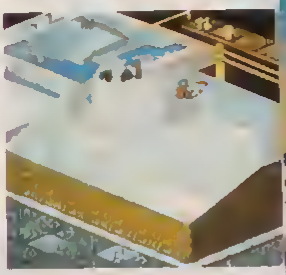
Impressionnant pour une machine qui a moins de deux mois, non ? Et ce n'est qu'un début : d'autres gros titres sortiroot au cours des six premiers mois de 1991.

Côté must absolu, voici tout simplement **Ghouls'n'Ghost II** (ou Ghosts'n',Goblins III, si vous préférez) et **R-Type II**. Quand les suites proposent de tels graphismes, on ne peut que s'incliner. **Big Run**, de Jaleco, propose de courir le Paris-Dakar. Les décors sont plutôt dépouillés mais la puissance de la SuperFamicom devrait assurer sans problème une bonne animation.

Il aurait été dommage qu'une console japonaise soit privée de simulation de golf. Deux sont carrément prévues : **Hole in One**, de Hal, ne devrait pas décevoir les fans de ce sport, mais c'est le jeu sur lequel travaille **Polysis** qui nous a fait flasher. Graphismes superbes, musique PCM et animation d'enfer (un processeur pour le calcul des images 3 D serait intégré à la cartouche), on est vert !

Côté US, voici **Sim City**, un grand classique de la micro qui vous propose de devenir le maire d'une ville. A plus long terme, oo murmure les noms de **Prince of Persia**, **Three Stooges** et **Chaos Strikes Back**.

Les petits frenchies ne sont pas à la traîne : Infogrames développe **Drakkhen**, un superbe jeu de rôle très facile à manipuler, et Loriciel est également sur les rangs pour un projet encore top secret.



1
2

HERE COMES SUCCES

Moins d'un mois après sa sortie, la SuperFamicom a déjà fait un méga carton au pays du saké. Pour vous donner une idée, **300 000** exemplaires se sont vendus le jour même de la sortie. Au bout de quelques jours, on trouver une à Tokyo ressemblait de très près à une mission impossible **300 000 consoles supplémentaires**, remises sur le marché pour Noël, se sont arrachées comme des petits pains. En clair, c'est une rupture de stock qui devrait durer encore quelques mois puisque les carnets de commandes sont pleins à craquer. Du délire !

J'entends déjà les sceptiques : "Oui mais ils sont fous ces Japonais ! Ça ne se passera jamais comme ça chez nous zotres, les Occidentaux". Pas si sûr : la pression des utilisateurs a été si forte aux States que Nintendo US a finalement décidé de sortir la bête cette année.

Le rouleau compresseur Nintendo est en marche et, à ce rythme là, la SuperFamicom est bien partie pour connaître le succès de sa grande soeur la NES (environ **50 Millions** vendus dans le monde en 7 ans). En tout cas, il y en a qui doivent angoisser très sérieusement : ce sont les autres fabricants de consoles. Il est très probable qu'ils réagiront en baissant le prix de leurs machines et en sortant de nouvelles machines plus puissantes que la petite merveille de Nintendo. On entend déjà des rumeurs (pas vérifiées pour le moment) d'un **Megadrive II**.

NOUS AUTRES PAUVRES EUROPEENS

En Europe, la situation est complètement différente. La **SuperFamicom** oe sera pas importée officiellement avant fin 1991 Au Plus Tôt (ça veut dire : plutôt mi-1992). Il faut reconnaître qu'au vu des excellents chiffres de vente de la NES, on comprend bien que **Bandaï** ne soit pas trop pressé. Vous n'êtes donc pas obligé de jeter votre console ni même de geler vos achats d'ici là : dix-huit mois, c'est très loog et il peut s'en passer des choses pendant tout ce temps. ■

Iggy et Crevette (sont famicomisés)

6 Le golf de Polysis

1-2 Populous
3- Ghosts n Gobllns III
4-5 Big Run

MEGADRIVE JAPONAISE

GAME GEAR

GAME BOY

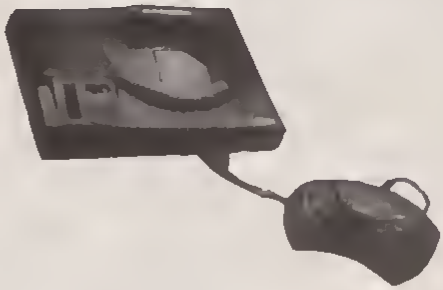
VOUS LES CHERCHEZ ?

NOUS LES AVONS A DES PRIX INCROYABLES !

SOFTAGE

67 RUE DES FONTINETTES
62100 CALAIS

V.P.C : 21.35.25.05



REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS AU :

TEL : 21.36.37.71

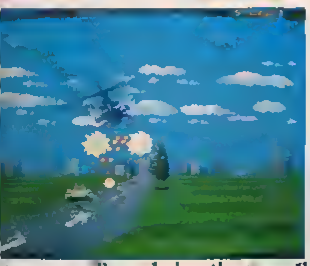
FAX : 21.35.13.90

MEGADRIVE ET GAME GEAR SONT DES MARQUES DEPOSEES PAR SEGA ENTERPRISE LTD
GAME BOY EST UNE MARQUE DEPOSEE PAR NINTENDO

ACTUS NEC

Juste avant le bouclage, le père Noël est venu nous voir : il avait les yeux bridés et abritait dans sa hotte cinq jeux pour la PC Engine.

JB Harrold Murder Club est de loin le



1

meilleur de la sélection. Il s'agit d'une passionnante enquête policière en anglais ou en japonais (on vous conseille plutôt l'anglais mais vous êtes libre) sur fond de photos digitalisées et de musiques renversantes. En plus, tous les dialogues des personnages sont illustrés par des voix d'acteurs. Un achat obligatoire pour tous les possesseurs de CD-Rom.

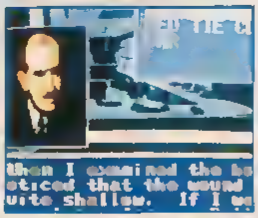
Toujours en CD, **Legion** est un shoot'em'up à scrolling horizontal. La bande sonore est de bonne qualité, le jeu assez difficile et il est possible, comme dans **Aero Blasters**, de jouer à deux simultanément. Classique mais efficace, même si on pouvait faire plus ambitieux sur un tel support.

Kick Ball est un jeu de base-ball mettant en scène des monstres très réussis. Beaux graphismes et jeu amusant.

Naxat Stadium est un jeu de base-ball plus traditionnel. On a déjà vu mieux sur Nec.

Enfin, **Thunder Blade** nous a beaucoup déçus. Tout comme **After Burner**, il s'agit d'un jeu de café très difficile à convertir sur

2

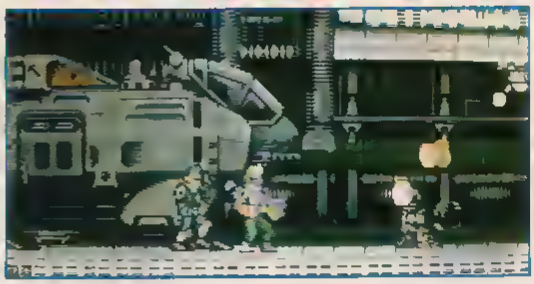


console et la version Nec est à peine plus convaincante que la version Megadrive. Bizarrement, les phases 3 D, bien plus difficiles à réaliser, sont assez réussies alors que les phases 2 D sont un vrai plantage. A moins d'être un inconditionnel du jeu d'arcade, laissez tomber ■

3

1- Thunderblade
2- J B Harrold Murder Club
3 Legion

NÉO-JEU X



Cyber-lip, le nouveau titre de la Neo-Geo, commençait à se faire sérieusement attendre. Il a fini par toucher les côtes françaises et devenir immédiatement disponible chez votre revendeur le plus proche.

L'histoire de Cyber-lip se déroule en 2019. La terre subit le dictat d'une armée de robots dirigée par un être sanguinaire. Vous partez en compagnie de votre frère d'arme pour libérer la petite planète bleue, noble tâche ! Comme toujours sur Neo-Geo, les graphismes sont somptueux et la bande sonore est digne d'une super-production hollywoodienne. Et comme tous les jeux d'arcade Neo-Geo (Magician Lord excepté) le jeu se finit en **vingt minutes** chrono ! Pas la peine de vous précipiter, à 1790 francs la cartouche, il n'y aura sans doute pas de rupture de stock... Test complet le mois prochain.

Après Cyber-lip, ce sera au tour de **Puzzled** de nous rejoindre. Ce jeu fait parti de la grande vague de **Tetris** et autre **Columns**. On peut s'étonner qu'un tel jeu soit produit sur la Neo-Geo. Alors que les simulations de conduite font cruellement défaut et que l'on attend toujours un shoot'em'up (des jeux qui eux pourraient tirer pleinement partie des monstrueuses capacités de cette console), SNK nous sort Puzzled ! Etrange stratégie...

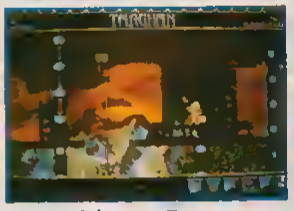
■ Nintendo telegrammes : Aux états Unis Mario fait des bulles, une société de cosmétique (Revlon) a
■ Au moment ou vous lirez ces lignes toute une série de jeux Nintendo devrait être disponible : Il e
■ jeux, le mois prochain.■

EXTRA MEGADRIVE

La Megadrive s'écarte de plus en plus de sa vocation de console de jeu ! Outre le CD-Rom, qui doit arriver vers Pâques en France (selon les dires de Virgin), les magasins japonais proposent deux nouveaux produits particulièrement sophistiqués. Le premier n'est autre que le fameux Modem. Pour les non-spécialistes, je précise qu'il s'agit d'une interface connectée à l'arrière de la Megadrive et qui permet de se brancher sur les lignes téléphoniques. Le principal avantage est de pouvoir, sur les jeux prévus à cet effet, jouer à plusieurs Megadrive en même temps et à distance ! Il est aussi possible de l'utiliser comme un Minitel ! Ce Modem n'est disponible qu'au Japon, mais Virgin devrait en introduire un petit nombre sur le marché français dans le courant de l'année.

Malheureusement, le coût élevé des communications téléphoniques dans notre pays devrait en limiter le succès. Reste le plus hallucinant des développements de la Sega 16 bits : Tera ! Sous ce nom de code, ne se cache rien de moins qu'un ordinateur compatible IBM PC XT (le standard le plus répandu en informatique) couplé avec une Megadrive ! Un processeur 80286 côte à côte avec un 68000 ! De même, la face avant présente d'un côté le port cartouche, et de l'autre un lecteur de disquette ! Une version disque dur existe. Pour l'instant, seulement disponible au Japon, il serait prévu vers novembre pour l'Angleterre, au prix de 6990 F en version de base. Si cela se confirme, Virgin France suivra certainement le mouvement. La puissance des jeux Megadrive associée à l'immense gamme de logiciels professionnels du PC, voilà un cocktail détonant...

TARGHAN SUR MEGADRIVE !



Oyez, oyez, bonnes gens ! Ecoutez la bonne parole : Silmarils, jeune éditeur français, oui monsieur, et néanmoins dynamique, termine en grande pompe son premier jeu sur console. Chance, il s'agit du sublime Targhan, déjà fort réussi sur ordinateur. Sur fond de soleil couchant, le brave guerrier Targhan part à la conquête de plus de 120 lieux différents : vallées, cavernes, temples ou châteaux, c'est une véritable quête digne d'Excalibur ! Des tas d'ennemis et d'objets à ramasser pimentent cette merveille. Quand les freaches se mettent à développer sur une console japonaise, c'est pas des petits joueurs ! Disponible vers février-mars sur notre territoire et sur Megadrive.

BLADES OF STEEL

C'est une simulation de hockey sur glace pour la Nintendo, qui devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes. Vous contrôlez un joueur sur la patinoire, qui peut soit faire une passe, soit tirer lorsqu'il est en attaque. En défense, vous sélectionnez le joueur de votre choix pour faire une interception ou essayer d'attraper le palet à votre adversaire.

Comme dans la plupart des jeux Nintendo, il existe de nombreuses options (niveau de difficulté, tournoi, match d'exhibition, etc). Détail amusant, lorsque vous entrez en contact violemment avec un de vos adversaires, il s'ensuit une bagarre à coups de poing (comme cela arrive souvent au hockey), le vainqueur de cette baston repart avec le palet. La jouabilité est excellente et un système de flèches vous guide pour tirer au bon endroit ou faire des passes. Le test complet, le mois prochain...

ancé sur le marché un shampoing et un bain moussant sous le nom de Super Mario. Incroyable non ?
gît de Bayou Billy, Megaman 2, Pinbot, Stealth A.T.F et Wrath of black Manta. Les tests de tous ces

GAME BOY CLUB

Et revoilà la Game Boy ! Cela faisait plus de deux mois que Bandaï n'avait rien sorti pour la Nintendo portable ! C'est d'autant plus regrettable que les jeux sortent par centaines au Japon et au USA. Je rappelle que seuls les jeux distribués par Bandaï sont les jeux officiels Nintendo. Cela implique des notices entièrement traduites en français et pas de textes japonais à l'écran mais en anglais (c'est déjà plus compréhensible !). Une série de six jeux est annoncée d'ici février/mars. En voici deux. Cela nous laisse, malgré tout, un gros retard par rapport au reste du monde... L'Europe doit paraître bien petite quand on a les yeux bridés !

REVENGE OF THE GATOR

Comme son nom ne l'indique absolument pas, il s'agit d'un flipper ! Faire un flipper en jeu vidéo est un pari difficile mais Hal Laboratories (les mêmes qui ont produit l'exceeeeellent Adventure Of Lolo sur la NES) s'en sont tirés avec les honneurs ! Le plateau principal tient sur trois écrans de haut. Le principe n'est pas sans rappeler Devil Crush sur la console NEC. Certains tunnels vous font quitter le tableau pour vous emmener dans des Bonus Stage très variés et exceptionnellement nombreux. Des tas d'accessoires parsèment le chemin de votre boule : un couloir fait tourner une petite loterie sur le haut du tableau, des targettes ouvrent des passages secrets, des alligators avalent gloutonnement votre balle pour la recracher sur un autre tableau...

Bref c'est gigantesque ! Et comme la gestion de la boule et des flippers est remarquable, cela nous donne le must en la matière, toutes consoles confondues ! ■

94%

EN RESUME

REVENGE OF THE GATOR de HAL LAB.

- Console : NINTENDO GAME BOY
- Genre : Flipper
- Graphisme : 85 %
- Son : 80 %
- Durée de vie : 95 %
- Player Fun : 96 %

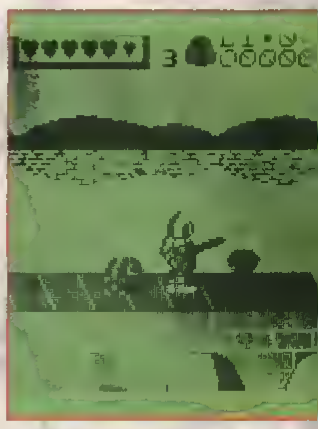
WIZARDS AND WARRIORS X : FORTRESS OF FEAR

Que voilà un petit jeu de plateau qu'il est bon ! Dixième épisode de l'interminable série des Wizards and Warriors, c'est aussi le premier sur Game Boy. La forteresse de la peur attend votre chevalier de pieds fermes ! A peine se met-il en marche dans le grincement de son armure (ah ! l'armure, toujours !), qu'il se prend ses premières mandales dans la tête ! Satanés oiseaux de malheur, ils sont vachement dur à éviter ! Mais ce n'est que le début, car rapidement commence les tirs de flèche, de boulets de canon et de gouttes d'huile brûlante. Surtout que les gardiens de la forteresse ne sont pas vraiment accueillants et ont un contact plutôt... dur !

De plus, comme c'est un très vieux château, il arrive que des chauves-souris vous polluent la vie ! Et je fais l'impasse sur les nombreuses oubliettes qui, au moindre pas de travers, vous font perdre l'une de vos trois vies. Comme tout n'est quand même pas négatif, des objets se ramassent à la pelle, des diamants, des coeurs (c'est bon pour le moral !) mais aussi des sorts magiques, planqués dans de vieux coffres.

Somme toute un excellent jeu pour passer de très bons moments au volant de sa Game Boy. Vu et approuvé ! ■

Crevette, the game boy master !



89%

EN RESUME

WIZARDS AND WARRIORS de AKKLAIM

- Console : NINTENDO GAME BOY
- Genre : jeu de plateau
- Graphisme : 91 %
- Son : 90 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 90 %

On ne touche pas à ma console de jeux AMSTRAD !

Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son démente, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche

990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

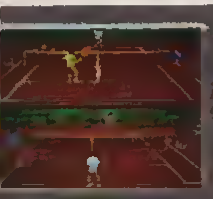
* Prix public généralement constaté

Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

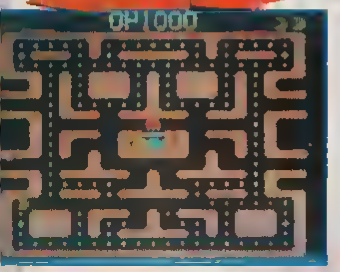
Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin Rubber - sur cartouche



AMSTRAD

MS. PAC MAN



Séquence préhistoire : à une époque reculée où les consoles s'appelaient encore VCS 2600 et Mattel Intellivision, soufflait la Pacmania.

La célèbre petite boule jaune eut d'ailleurs tellement de succès que Namco l'accommoda à toutes les sauces. C'est ainsi qu'on vit apparaître une série de jeux basés sur le personnage : Pac Man Jr, Pacmania, Pac Land, Pac Man in R-Type World (non, non, je plaisante !) et... Ms Pac Man.

Celui-ci présente deux différences avec le jeu original. Primo, ce n'est plus Pac Man mais sa fiancée qui est en scène. Secundo, le labyrinthe change tous les deux tableaux. Pour le reste, on retrouve le même principe : la petite boule jaune doit boulotter des pastilles et des fruits en évitant de se faire avaler par des fantômes agressifs

Cette version Lynx est particulièrement fidèle au jeu d'arcade. En fait, c'est carrément le jeu de café en miniature. D'accord, vu son âge, ce n'est pas une prouesse mais les vieux routards seront heureux de retrouver tous les éléments comme les dessins animés intermédiaires et les fantômes dotés chacun de leur propre personnalité.

Quant au jeu lui-même, les mauvaises langues (n'est-ce pas, Crevette ?) feront remarquer qu'il date d'Hérode. Mais croyez-moi, il est toujours méchamment bon et je me suis éclaté comme au premier jour. Atari, lorsque tes vieilleries sont aussi bonnes, tu peux nous les envoyer sans problème ■

Iggy

85%

EN RESUME

MS PAC MAN d'ATARI

- Console : LYNX
- Genre : jeu de labyrinthe
- Graphisme : 60 %
- Son : 55 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 94 %

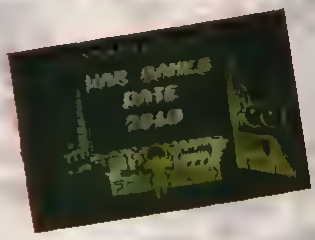
ROBO SQUASH

Terre, 31e siècle : ce jour est le plus important de ma vie. Pour sauver la paix du monde, je dois affronter un champion dans une partie infernale de Robo Squash.

Le Robo Squash, kézako ? Imaginez une salle en apesanteur où les objets peuvent flotter librement. Mettez-y deux raquettes robots qui peuvent se déplacer dans les quatre directions. Lancez la balle et c'est parti. Le but est, bien sûr, de l'envoyer sur le mur de l'adversaire. Au bout de trois tirs réussis, vous êtes vainqueur. Qui a dit qu'il fallait faire compliqué pour réaliser un bon jeu ?

Evidemment, il y a quand même quelques plus : par exemple, lorsque vous manquez une balle, elle va s'écraser sur l'écran de la console et diminue donc votre champ de vision. Il y a également un certain nombre d'objets sur le terrain de jeu qui vous aideront en rendant la balle adhérente (sympa pour viser), en vous montrant où vous positionner ou en élargissant votre raquette. Mais le plus marrant c'est, à mon avis, de créer des explosions qui déconcentrent l'adversaire. Bien réalisé, rapide, Robo Squash m'a vraiment bien éclaté. Seul, il est déjà très bon mais, comme avec tous les jeux de sport, c'est à deux qu'on délire le plus. Chacun sur sa Lynx, relié par le câble Comlynx, on se fait alors des parties d'enfer. Un des très bons jeux de la Lynx. ■

Iggy



89%

EN RESUME

ROBO SQUASH d'ATARI

- Console : LYNX
- Genre : Simulation sportive
- Graphisme : 80 %
- Son : 68 %
- Durée de vie : 85 %
- Player fun 90 %

Courez vite chez Micromania, il y a plus de 100 000 logiciels et cartouches de jeux à des prix déments

DES PRIX DEMENTS... DES PRIX DEMENTS...

NINJA REMIX ST et Amiga	KICK OFF 2 Amstrad Disc
~~249F~~ 179F	~~179F~~ 119F
WHEELS OF FIRE + Chase HQ + Turbo Out Run + Hard Drivin + Powerdrift	**EDITION N° 1** + Silkworm + Double Dragon + Xenon + Gemini Wing
Amstrad Disc ~~249F~~ 199F	Amstrad Disc ~~249F~~ 179F
ST et Amiga ~~299F~~ 199F	ST et Amiga ~~249F~~ 179F

3615 MICROMANIA C'EST DEMENT !

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2
Rotonde des Miroirs - RER La Défense
Tél. 47.73.53.23

NOUVEAU

MICROMANIA FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

Nouveau Rayon Gameboy en Libre Service

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle / Etoile
Métro George V . Tél. 42.56.04.13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann - Espace Loisirs sous-sol - 75008 Paris
Métro Havre Coumartin - Tél. 42.82.58.36

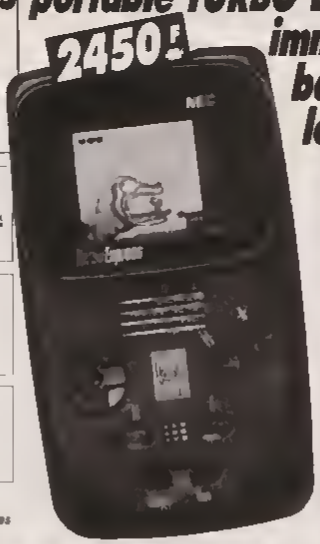
PRINTEMPS VELIZY 2
CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
Niveau 1 - Rayon Musique-Micro - Tél. 34.65.32.91

PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4e étage - 75020 Paris
Métro RER Nation - Tél. 43.71.12.41

* Attention, stocks limités
* Offre valable dans les magasins Micromania des Halles, Champs-Elysées et la Défense

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Venez tester* la nouvelle console portable TURBO EXPRESS et profitez immédiatement de la baisse de prix sur les logiciels NEC : 299F



LES HITS	
Ninja Warrior	299F
Chase HQ	299F
Shinobi	299F
New Zealand Story	299F
Rastan Saga	299F
Mister Heli	299F
Vigilante	299F
F1 Triple Battle	299F
World Court Tennis	299F
Heli Explorer	299F
Cyber Core	299F
Strange Zone	299F
Heavy Unit	299F
Son Son 2	299F
Ordyne	299F
PC Kid	299F
Psycho Chaser	299F
Image Fight	299F
Bloody Wolf	299F
Download	299F

LES NOUVEAUTES	
Out Run	299F
Saint Dragon	299F
Bomber Man	299F
Zipang	299F
Afterburner 2	299F
Batman	299F
Formation Soccer	299F
Ninja Spirit	299F
Opération Wolf	299F
F 1 Circus	299F
Super Volleyball	299F
Klax	299F
Final Blaster	299F
Devil Crush	299F
W-Ring	299F
Momo Show	299F
Rabio Lepus Spécial	299F
Gomola Speed	299F
Super Star Soldier	299F
Die Hard	299F

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92.94.36.00 - Livraison garantie par Colissimo

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

PL 19 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (attention ! Consoles : 50 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ☐ Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

NOM
ADRESSE
Code postal Tél

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration — / — Signature

COMMANDEZ PAR MINITEL 3615 MICROMANIA

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement N° de Membre (facultatif)
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX AMSTRAD 464 AMSTRAD 6128 SEGA PC 1512 ATARI-ST AMIGA NEC LYNX GAMEBOY MEGADRIVE GX 4000

La GAMEBOY, une qualité de jeu incomparable!!

LA CONSOLE + TETRIS 590 F
+ les écouteurs stéréo
+ le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy.

SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES

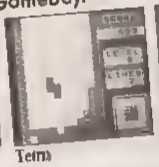
CHEZ MICROMANIA PLUS DE 70 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145 F

OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA

LA CONSOLE + 3 JEUX 990 F

Double Dragon, Tétris, Super Marioland
+ les écouteurs stéréo
+ le câble vidéo Link permettant de relier 2 Gameboy.

Double Dragon


Tetris

Super Marioland

NOUVEAUTES A VENIR	
Beetle juice (Arcade)	245F
Bubble Ghost (Plateforme)	245F
Chase HQ (Course Auto)	245F
Chessmaster (Echecs)	245F
Curtis Stranges Golf (Sim.)	245F
Days of Thunder (Course Auto)	245F
Dragon s Lair (Action)	245F
F1 Race (Course Auto)	245F
Ghost'n Gobblins (Arcade)	245F
Hunt for Red October (s/marin)	245F
Jordan VS Bird (Basketball)	245F
Kid Nikki (Action)	245F
Klaxx (Réflexion)	245F
Kung Fu Sey (Arts Martiaux)	245F
Korodice (Reflexion)	245F
Mechanoids (Arcade)	245F
Monster Truck (T Terrain 4X4)	245F
Mr Chin's Gourmet Paradise	245F
Pro Wrestler (Simul. Catch)	245F
Robocop (Arcade)	245F
R Type (Arcade)	245F
Shogun Force	245F
Side Pocket (Billiard)	245F
Soccer Mania (football)	245F
Super Chinese Land (Plateforme)	195F
The Gremlins (Arcade)	245F

PROMOTION SPECIAL NOEL 145 F	
Asmik World (Plateforme)	145F
Cosmo Tank (Arcade)	145F
Dead Heat Scrambble (Course)	145F
Pinball Party (Flipper)	145F
Solar Striker (Shoot'em up)	145F
Zoids (Arcade)	145F

Prix valables seul avant d'impression

TOP 15 GAMEBOY	
Double Dragon (Arcade)	245F
Teenage Mutant Turtle Ninja	245F
Batman (Plateforme)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Vampire Killer/Castle Vania	245F
Boulder Dash(Arcade)	245F
Skate or Die (Skateboard)	245F
Fortress of Fear (Action)	245F
Paperboy (Arcade)	245F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	245F
Gargoyle's Quest (Plateforme)	245F
Super Marioland (Plateforme)	195F
Tennis (Sim. tennis)	175F
Nemesis (Shoot'em up)	195F

Alley Way (Casse Brique)	175F
After Burst (Action)	245F
Amida	245F
Alien Heinkyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim Baseball)	195F
Baseball Kids(Sim Baseball)	175F
Battle Ping Pong (Sim)	245F
Beach Volley (Sim volley)	245F
Blodia (Reflexion)	195F
Boxing (Sim Boxe)	195F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F
Dexterity (Reflexion)	195F
Duck Tales (Plateforme)	245F
F 1 Boy (Course Auto)	245F
Final Fantasy (Aventure)	245F
Flappy (Reflexion)	195F
Flipull (Ident Plotting)	195F
Godzilla	245F

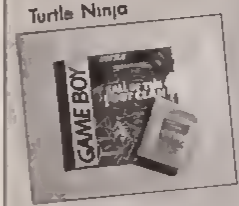
Golf (Simul golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Lunar Lander (Arcade Espace)	245F
Master Karateka (Act /Combat)	195F
Mickey Mouse (Plateforme)	195F
Motocross Maniacs (Motocross)	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	245F
Othello(Réflexion)	195F
Palamedes (Reflexion)	245F
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pipe Dream (Reflexion)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Popeye (Labyrinthe)	195F
Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F
Puzzle Road/Daedalian Opus	195F
Puzzmk (Reflexion)	245F
Bilhon (Reflexion)	195F
Qix (Reflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Ranma 1/2 (Arcade)	195F
Revenge Gator (Flipper)	245F
Road Star (Action)	245F
Rupan Sansei	245F
Saki Dai Boken (Kung fu)	245F
SD (Wargame)	195F
SD Rupan 3 (Tableau)	195F
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim.Football)	195F
Sokoban/ Boxxle (Reflexion)	195F
Space Invaders (Shoot'em up)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Tasmania Story (Plateforme)	195F
Volley Fire (Arcade)	195F
Wars	245F
World Bowling (Sim bowling)	195F

Achetez ces 4 Hits et recevez GRATUITEMENT la sacache MICROMANIA d'une valeur de 199 F

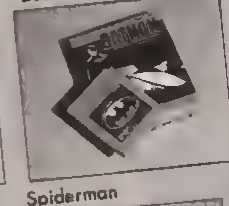
OFFRE EXCLUSIVE CARTOUCHES

980 F les 4 jeux et la socoche

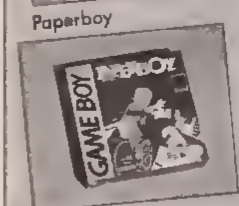
Turtle Ninja



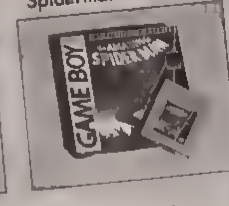
Batman



Paperboy



Spiderman



Passibilité de changer de jeux avec d'autres titres à 245 F, offre limitée aux stocks disponibles

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

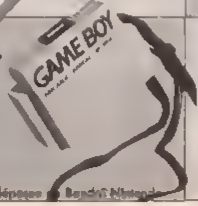
MICROMANIA publie le 1er catalogue des jeux sur GAMEBOY Demandez-le dans les magasins et en vente par Correspondance

La boutique du Gameboy

LIGHT BOY 275 F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

SACOCHI GAMEBOY 199F
En tissus plastique pour porter à la ceinture votre Gameboy, 4 jeux le casque stéréo et le câble de liaison

BOITIER NEXOFT 199F
En matière plastique rigide pour porter en bandoulière votre Gameboy 4 jeux, le casque vidéo et le câble de liaison



GAMELIGHT 145 F
Eclaire l'écran de votre Gameboy

Gameboy est une marque déposée de Bandai Nintendo

POUR COMMANDER
92.94.36.00
depuis Paris composer le
16.92.94.36.00
3615 MICROMANIA

Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1re page. A envoyer à MICROMANIA, BP 114 06560 VALBONNE

Venez tester les nouvelles consoles dans les magasins du Forum des Halles, des Champs Elysées et de la Défense

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ le jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

PRIX SPECIAL 1790 F

VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE garantie par le constructeur

ADAPTATEUR MASTER SYSTEM/MEGADRIVE 329F
CONTROL PAD MEGADRIVE 119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE 379F

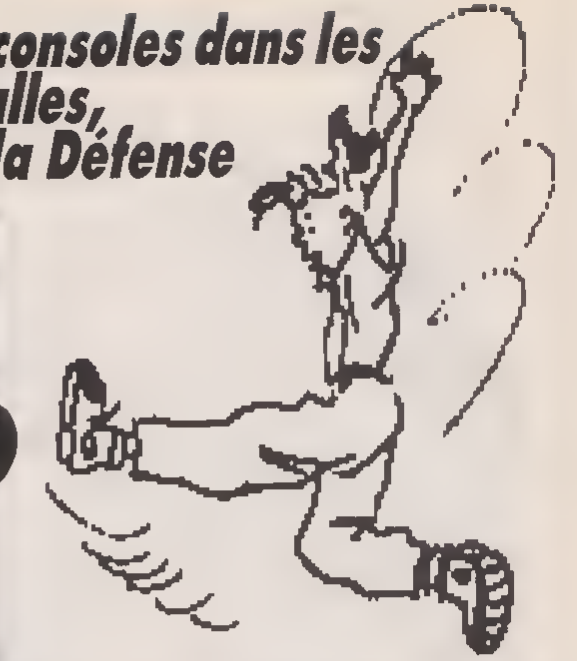
NOUVEAU

TOP 10 MEGADRIVE

Revenge of Shinobi (Kung Fu)	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Ghouls n Ghosts (Plateforme)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Last Battle (Arcade)	369F
Rambo 3 (Action)	299F
Alex kidd (Plateforme)	299F
Forgotten Worlds (Arcade)	369F
World Cup Soccer 90 (Sim. Foot)	299F
Super Hang On (Sim. Moto)	369F

AUTRES TITRES A VENIR :

After burner 2 (Arcade)	389F
Atomik Robokid (Arcade)	389F
Baseball (Sim)	369F
Basketball (Sim)	369F
Battle Squadron (Arcade)	389F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
Burning Force (Arcade)	389F
Columns (Reflexion)	389F
E Swat (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	449F
Golf (Sim)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	389F
Hell Fire (Arcade)	389F
J Buster Boxing (Sim)	389F
Klax (Réflexion)	389F
Moonwalker (Arcade)	369F
Populous (Strategie)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Shadow Blasters	389F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Stormlord (Plateforme)	389F
Strider (Arcade)	389F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Super Monaco GP (Course F1)	389F
Sworld of Sodan (Arcade)	449F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	449F



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GENIAL ! Un nouveau Magasin à la Défense - Les 4 Temps

LA CONSOLE GX 4000 990 F

+ 2 manettes de jeux
+ le jeu Burning Rubber (Course Auto)

TOP GX 4000

Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals (Action)	295F
Pang (Arcade)	295F
Shadow Warriors (Karaté)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt (Arcade)	295F
Barbarian 2 (Combat à l'épée)	295F
Fire and Forget 2 (Course Auto)	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Reflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

AUTRES TITRES A VENIR :

Chase HQ 2(Course Auto)	295F
Strider 2 (Arcade)	295F
Plotting (Reflexion)	295F
Dick Tracy (Action)	295F
Epyx World of Games (Sports)	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II (Course auto)	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
L'espion qui m'aimait (Arcade)	295F
Spiderman (Arcade)	295F
Toki (Arcade)	295F
Battle Command (Simul Vol)	295F
Badlands (Arcade)	295F
Stunrunner (Arcade)	295F
Copter 271 (Simul Helico)	295F

LA LYNX, LA 1re CONSOLE DE JEUX PORTABLE AVEC ECRAN COULEUR

LA CONSOLE LYNX 1 250' + 4 JEUX
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)

TOP LYNX

Blue Lightening (Arcade)	275F
Chip Challenge (Arcade)	275F
Electrocop (Arcade)	275F
Gates of Zendocon	275F
Gauntlet (Arcade)	275F
Slime World (Arcade)	275F
Klax (Réflexion)	275F

AUTRES TITRES A VENIR :

Road Blasters	275F
Zarlord Mercenary	275F
Rampage (Larry the lab .)	275F
Shangai	275F
Xenophobe	275F
Red Baron	275F
Vindicators	275F
3D Barrage	275F
Tournament Cyberball	275F
Ninja Gaiden	275F
etc	

Made in Japan rapporte tous les mois du pays du Soleil levant, les nouveautés sur vos machines préférées. Attention, certains jeux ou machines présentés dans ces colonnes ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France.

MEGADRIVE

Le **Père Noël** a été fort généreux cette année avec les petits Japonais et leur Megadrive. Les gros titres du shoot'em'up, jusque-là réservés à la PC engine, débarquent sur la Sega 16 bits. Après **Darius**, c'est au tour de l'illustrissime, du fantastique, du démentiel **Heavy Unit** ! Ce shoot'em'up giga-dément est l'un des must du genre. Il se place au même niveau que des **R-Type** ou des **Nemesis**. Déjà redoutable sur la console Nec, il apparaît que cette version explose littéralement les précédentes tant les graphismes sont fabuleux. Sortie fin décembre dans les échopes nipponnes.

Voici qu'apparaissent les premiers jeux en graphisme 3D vectorielle sur Megadrive. C'est une épreuve importante pour cette machine. Impossible à réaliser sur les consoles 8 bits, ce type de jeu est un véritable test de puissance. Le premier s'appelle **Cruiser**. C'est une simulation spatiale dans laquelle vous pilotez un vaisseau... de l'intérieur. L'autre est très connu, puisqu'il s'agit de l'adaptation de **Hard Drivin**, la borne d'arcade à succès. Les graphismes semblent réalistes, l'animation suivra-t-elle? Les séquelles de **Tetris** ne sont toujours pas cicatrisées ! En voici un nouveau clone, **Megapanel**. Outre des graphismes plus élégants, c'est un mélange de Tetris et de **Columns** ! La seule nouveauté étant que l'on peut déplacer les pièces même quand elles sont déjà posées. Un peu à la manière des petits jeux de **Puzzle** où l'on devait remettre dans l'ordre des suites de chiffres ou des dessins. Bon, ça a le mérite d'exister et si ça prend du temps pour venir en France, c'est pas très grave!

Tiens, pendant que j'y pense : j'ai pas encore parlé de **Shadow Dancer**, qui est pourtant sorti le 1er décembre dernier chez les bridés. C'est considéré comme la suite du fabuleux **Revenge of Shinobi**. J'avoue que j'ai pas vraiment été emballé. Votre ninja à rétréci au lavage et le loup blanc, qui l'accompagne tout au long du jeu, ressemble plutôt à un rat mutant ! Quant aux graphismes, ils ne sont pas spécialement impressionnants. Même l'animation me paraît un peu lente ! Bref, c'est du travail bâclé ça, Messieur! Il ne devrait pas tarder à envahir la France et la Navarre... Allez, stoppez le train, on arrête là pour la **Megadrive**.

PC ENGINE

Mauvaise nouvel-

1- Heavy Unit, Megadrive
2- Star Cruiser, Megadrive
3- Hard Drivin, Megadrive
4- Megapanel, Megadrive.
5- Shadow Dancer, Megadrive
6- Raguy, Neo-Geo

le pour les fans de jeux de rôle : Ys III et Master of Monsters sont retardés. Il faudra attendre février pour admirer ces jeux de rôle superbes malheureusement handicapés(comme Iggy) par des textes en langage nippon. Comme on pouvait s'y attendre, les sorties sont moins nombreuses qu'au mois de décembre mais on trouve des titres forts. On commence en beauté avec S.C.I., la suite de Chase HQ. Les graphismes sont excellents et si l'animation est du niveau du premier volet, ça risque de faire très mal. Restons dans les hits d'arcade avec Cadash, un arcade-aventure très beau. Jacky Chan met en scène le karatéka acrobate dans un beat them up aux graphismes très sympas. Une surprise pour finir : il ne sort qu'un shoot'em'up ce mois-ci sur Nec. Etonnant non?

Une rumeur réjouira les possesseurs de PC Engine : Strider sortirait également sur leur bécane et non uniquement sur Supergrafx comme c'était prévu à l'origine. Pour rester dans la Supergrafx, un shoot'em'up à scrolling horizontal sortira en février.

Côté accessoire, Nec sort carrément deux nouveaux paddles ce mois-ci. Le premier est un joypad standard doté d'un ralentisseur(pratique pour les jeux trop durs) mais c'est le second qui nous éclate le plus : il s'agit carrément d'une manette prévue pour Outrun et dotée d'un levier de passage de vitesse.

A plus long terme, les japs viennent d'annoncer Download 2, TV Sport Football, Puzzle Boy et Quizz Avenue (CD Rom) pour février, 1943, Populous et Final Match Tennis (graphismes canons) pour mars. Dynasty Wars et The Manhole, un jeu de découverte qui a fait un carton sur Mac, sont également prévus sur CD Rom mais sans date de sortie pour le moment.

GAME GEAR

Pas de titre fort ce mois-ci pour la dernière née de Sega. Le château Tarot-to est un petit jeu d'aventure mignon mais dont les textes en japonais nous sembleront un peu obscurs, à nous autres petits occidentaux. Dragon Cristal, un arcade-aventure bien dessiné, a bien plus de chance de traverser les frontières avec succès. Mah Jong, enfin, est un jeu de domino chinois, idéal pour les transports en commun.

NEO GEO

Alors que le fantastique Cyber-Lip vient de toucher la France de plein fouet, que Puzzled (dit JoJo-Kid in Japan) soit en passe de faire de même et que le Bowling devrait suivre, voici que sort au pays du Soleil Levant un jeu nommé Raguy. C'est un petit jeu de plateau rigolo, genre Super Mario ou Alex Kidd. Il bénéficie, évidemment, des monstrueuses capacités graphiques de la Neo-Gen, pour afficher la représentation acidulée d'un monde fantastique. Ne vous inquiétez pas, la cartouche coûte toujours dans les 1 800 francs ! Cela devrait faire un petit jeu sympa à louer...

Sayonara à tous
Iggy et Crevette, se marrent(de café!).

7- Download 2, PC Engine
8- Le dernier Shoot then up, Supergrafx
9- Jacky Chan PC Engine
10- SCI, PC Engine
11 et 12- Cadash, PC Engine.

PLAYER ONE ET VIRGIN LOISIRS PRESENTENT LE GRAND CONCOURS SEGA MASTER SYSTEM

LES PRIX :

5 CONSOLES DE JEU SEGA MASTER SYSTEM PLUS UN JEU.

SOIT SYMPA, BRANCHE MOI SUR UNE SEGA !

Répondez aux 5 questions à choix multiples
et adressez vos réponses,
sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS SEGA,
31, rue Ernest - Renan,
92130 Issy-les-moulineaux

DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 31 JANVIER 1991

LES QUESTIONS :

1) A combien estimez-vous le nombre de jeux disponibles sur le Sega Master System ?
A : 50
B : De 50 à 100
C : Plus de 100

2) Parmi ces trois jeux, un seul n'existe pas sur le Sega Master Sytem, lequel ?
A : Dynamite Delux IV
B : Columns
C : World Cup Italia 90

3) Il existe sur la Sega Master System un pistolet permettant de tirer directement sur l'écran, quel est son nom ?
A : Lazer Gun
B : Light Phaser
C : Gun Fire

4) Moonwalker c'est le titre d'un film, mais aussi d'un jeu sur Sega Master System. Qui en est le héros ?
A : Michaël Jackson
B : Mick Jagger
C : Florent Pagny

5) La Sega Master System est une console de jeu :
A : 4 bits
B : 8 bits
C : 16 bits

Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses Concours sans obligation d'achat

ABONNE-TOI

TOUT DE SUITE A PLAYER ONE ET TU GAGNERAS UN NUMERO GRATUIT ET UNE SUPER CASQUETTE !

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

1 AN : 11 NUMEROS
150 F AU LIEU DE 165 F
ET UN SUPER CADEAU !

Vous pouvez aussi commander les anciens numéros de PLAYER ONE
Envoyez 15 F + 7 F de frais de port = 22 F* par numéro à l'ordre de Média Système Edition à l'adresse suivante :
MSE, Player One, 31 rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour pouvoir bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez le bon de commande accompagné de votre chèque de 150 F* à l'adresse suivante :
Média Système Edition
31, rue Ernest Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

PLAYER ONE, OUI !

Je veux bénéficier de l'offre spéciale d'abonnement et recevoir mon cadeau ! J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au magazine PLAYER ONE. Je joins un chèque de 150 F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal

Signature obligatoire

Quelle est la marque de votre console ?
Quel âge avez-vous ? :

* Offre valable pour France metropolitaine et CEE (acheminement terre) Autres tarifs, nous consulter

Magician Lord

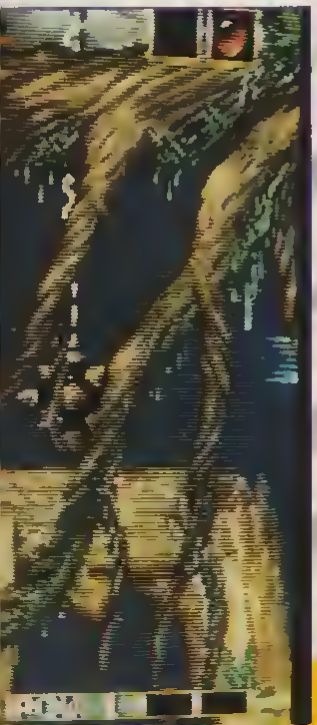
Magician Lord, c'est la Neo-Geo dans ses grands jours : une réalisation à tomber par terre au service d'un jeu méchamment accrocheur. Mais comment vais-je revenir à ma Megadrive ?

Il y a bien longtemps, un puissant magicien emprisonna l'ignoble général Agiese dans huit livres magiques. Mais aujourd'hui, le sort est rompu : Agiese vient de se libérer et la survie du monde est menacée. Dernier descendant du magicien en question, vous prenez votre plus belle cape et décidez de récupérer les huit livres pour neutraliser l'autre ignoble. Va falloir s'accrocher !

ILS L'ONT FAIT !

Comment ça ils l'ont fait ? Hé bien oui, ils l'ont fait ! Un jeu sur console aussi beau qu'un jeu de café. Je sais que ça fait un peu pub et qu'on vous a fait le coup tellement souvent que vous n'y croyez plus mais là, je vous promets qu'il y a vraiment de quoi halluciner. D'abord, il y a les graphismes : fins, pleins de couleurs, on en prend plein les mirettes. Pour vous faire une idée, regardez donc les photos qui illustrent cet article et dites-vous qu'il y en a des tas, aussi belles, qu'on n'a pas pu passer faute de place. Mais là où ça devient délirant, c'est lorsque tout se met à bouger. Ca va très vite, il y a un nombre ahurissant d'objets présents à l' écran et, ô joie, tout ça sans clignotements ni ralentissement.

Attendez, ce n'est pas tout. Durant tout le jeu, vous aurez droit à un scrolling sur plusieurs plans d'enfer. Pour l'effet de relief, il n'y a pas mieux. Imaginez : vous vous promenez le long d'un mur qui s'affaisse peu à peu pour montrer un paysage superbe. Même Grandzort sur Supergrafx, jusqu'à présent ma référence en la matière, peut aller se rhabiller. Qu'est-ce que vous voulez d'autre ? Une bonne bande son ? Rassurez-vous, les musiques sont carrément parfaites : un vrai ravissement pour les oreilles. Par moment, on a vraiment l'impression que Magician Lord a été créé pour montrer



ce dont est capable cette console. Bon d'accord, il y a quand même un petit défaut : les déplacements du héros sont un peu saccadés. Mais c'est vraiment le seul reproche qu'on puisse faire.

IL EST VARIE

Avec une telle réalisation, ç'aurait été dommage que l'intérêt du jeu soit en reste. Pas de soucis à se faire de ce côté-là. D'abord, pour Magician Lord, les programmeurs ont eu l'excellente idée d'incorporer des tas d'éléments qui font que c'est autre chose qu'un jeu de tir. Il y a d'abord un côté plate-forme : l'agilité compte autant que la fréquence de tir, ici. En plus, il y a un petit côté labyrinthe pas désagréable du tout. Il faudra souvent trouver la bonne route au milieu d'un tas de voies sans issue.

Ensuite, Magician Lord est méchamment accrocheur : les commandes très précises y sont sûrement pour quelque chose.

Et côté variété des monstres (et donc des tactiques nécessaires pour les vaincre), pas de soucis non plus : vous aurez même droit à deux monstres de fin de niveau : un petit pour vous faire la main et un grand plus coriace.

JE HAIS LES GRENOUILLES

Remarquez, je dis "je hais les grenouilles" mais j'aurais aussi bien pu dire "je hais les poissons" ou encore "je hais toutes ces sales bestioles mal identifiées qui viennent me prendre la tête". Car Magician Lord est méchamment dur. D'ailleurs, à la rédac, il n'y a que Wonder Fra, l'homme à qui aucun jeu ne résiste, qui l'a fini. Tous les autres sont en train d'en baver à un niveau ou à un autre. Mais malgré cette difficulté, le jeu est tellement accrocheur qu'on s'accroche et que, grâce à la possibilté de sauvegarder ses positions, on parvient à progresser.

D'ailleurs, pour vous faciliter la tâche, voici le conseil de Tonton Iggy qui, après de rudes combats, est arrivé au cinquième niveau. Ne restez jamais trop longtemps à la même place. C'est le meilleur moyen pour s'en prendre plein la tête sans rien avoir demandé. Et puis, allez, parce que c'est vous, voici un moyen pour franchir le premier niveau le plus rapidement possible. Au lieu de prendre les échelles, sautez donc dans la lave. Vous perdrez un point de vie mais c'est un raccourci.

AIE !

Magician Lord est donc un jeu presque parfait. Presque ? Oui, car comme toujours sur Neo-Geo, l'addition fait mal : plus de 1 700 brouzoufs pour une cartouche, aussi géante soit-elle, ça fait mal. Papy risque de ne pas être très heureux quand vous allez lui demander ça comme étrennes. Alors, est-ce que ça vaut le coup de dépenser autant d'argent pour un jeu ? Franchement, je ne sais pas trop : ça dépend surtout de l'état de vos finances. En tout cas, je suis sûr d'une chose : Magician Lord fait partie, avec le golf et le base-ball, des grands jeux de la Neo-Geo. Si vous avez envie de passer un week-end de folie, louez-le : vous ne serez pas déçu ■

Iggy
(qui veut une augmentation)

1- Matez un peu les graphismes
2 Et en plus ça scrolle sur deux plans
3- Gaffe aux grenouilles mutantes

93%

EN RESUME

MAGICIAN LORD
de SNK

- Console . NEO-GEO
- Genre . jeu de combat
- Graphisme 98 %
- Son 98 %
- Duree de vie . 90 %
- Player Fun 95 %

RoboCop

Vous vous souvenez du premier Robocop, le film halluciné du Hollandais Verhoeven ? OK, alors remettons-nous directement dans l'ambiance... Detroit, la criminalité surpuissante, et la naissance d'un flic pas vraiment comme les autres...

Ça y est, vous avez intégré la carapace métallique du justicier du futur. Le paddle bien calé dans les mains, Robocop peut passer à l'action.

ACTION + BASTONS

Tout dans ce jeu est basé sur l'action. Même lorsqu'on doit fouiller des pièces, c'est pour y trouver armes surpuissantes, ou nouveaux adversaires à abattre. Comme toujours, les premiers ennemis sont le menu fretin, punks chevelus se prenant pour Bruce Lee ou Hell's Angels motorisés se crashant dans un déluge de flamme. Mais il en faut un peu plus pour effrayer Robocop. Allons, venez, venez, n'ayez pas peur...

COMBATS + ARRESTATIONS

Ah ça pour venir, ils viennent ! Et en nombre. On s'en donne à coeur joie, et les adversaires tombent comme des mouches. Le premier niveau est assez simple. On en profite pour se mettre dans la peau du personnage. Robocop assène d'incroyables coups de poing destructeurs, se baisse, et dégaine son flinge façon John Wayne pour dégommer chiens en furie et tireurs embusqués aux fenêtres.

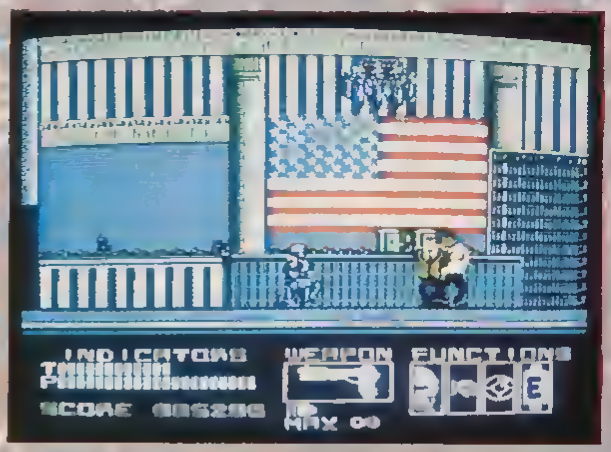
3

En appuyant sur la touche "select" du paddle, on bénéficie même d'une parade aux coups adverses. Mais la meilleure défense demeurant l'attaque, ce geste protecteur risque de très peu vous servir.

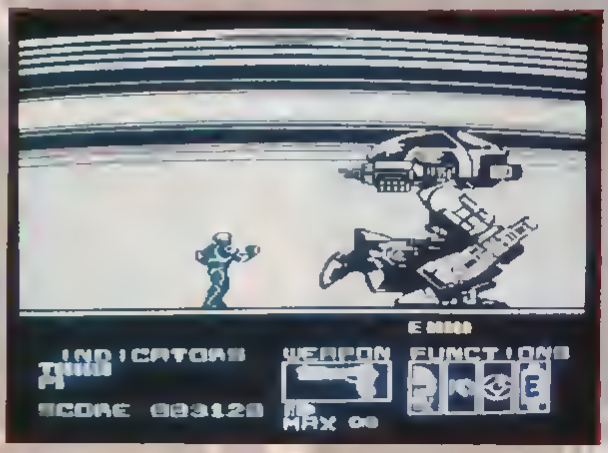
FUSILLADES + DESTRUCTION

Le piège d'une trop grande facilité est évité. D'une part car les Continues ne sont pas infinis. D'autre part grâce à un temps limité. Il n'y a pas de panneau de limitation mais une jauge (affichée à l'écran) comptabilisant le temps qu'il reste pour finir la mission. Autant dire qu'il vous faudra faire très vite pour atteindre les horribles de fin de niveau. Dans les deux premiers tableaux, ces "Boss" sont assez faciles, mais attendez-vous à quelques prises de tête à partir du niveau trois, à la fin duquel se planquent Clarence Boddicker et ses sbires ultra speedés.

Chaque fois que Robocop prend un coup, son niveau de



2



4

vie (puissance affichée à l'écran) diminue méchamment. Ouille, ça fait mal. Heureusement que l'on peut ramasser en route diverses pastilles redonnant puissance, temps, ou armes bien pratiques pour faire des ravages dans les rangs adverses. pour les ramasser ? Suffit de se baisser !

ROBOQUEL + INVESTIGATION

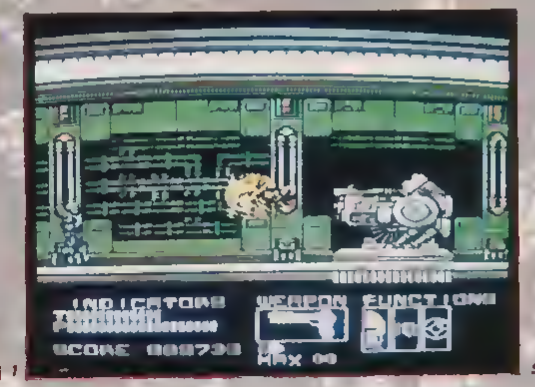
Une fois Boddicker arrêté, cette lavette va vous avouer qu'il travaille en fait pour Dick Jones, le patron corrompu d'O.C.P. ! Une bonne raison pour aller botter les fesses à ce dernier en investissant de force les locaux de sa société. Rendez-vous donc au niveau 4, qui voit Robocop évoluer dans un univers technologique truffé de machines insectes et de canons lasers planqués du sol au plafond. Zschit, boom ! Croyez-moi, Dick Jones est quelqu'un qui sait se protéger (bonjour les murs de télévision) ! Et, petite cerise sur le gâteau, ce stage se termine par l'affrontement entre Robocop et son ennemi juré l'immense robot-char d'assaut ED-209.

EXPLOSIONS + GROS GNONS

Robocop adapté par Ocean pour console Nes, c'est de l'arcade pur jus, de la baston, du cassage de tête. Bref, un jeu très différent de ce que l'on trouve habituellement sur console Nes. Les parties "recherche" et "aventure" propres aux jeux Nintendo y sont en effet réduites au strict minimum. Et malgré tout, la touche Nintendo y est omniprésente, comme ces décors technologiques du stage 4 rappelant l'ambiance du sublime Batman de la Nes.

Avec tout de même beaucoup moins d'originalité et de beauté gothique. L'ennui est aussi évité grâce à une grande variété de situations : passage secret derrière un mur à exploser à coups de poing, tireur se cachant derrière un otage, ou séance de tir pour ramasser quelques bonus entre deux niveaux. Très classique, tout ça, mais très efficace ! A vous de jouer ! ■

Matt MURDOCK



LE ROBOPADDLE

Grâce à l'utilisation des quatre boutons du paddle, Robocop bénéficie de nombreuses possibilités de coups et de mouvements.

Bouton B : coups de poing. Efficaces pour les corps à corps. De plus, certaines parties interdisent l'utilisation d'armes.

Bouton A : tir. Il y a trois armes différentes. le flingue normal, la mitrailleuse (de faible portée mais au débit impressionnant), et le Cobra, sorte de laser giga-puissant.

Bouton Start : il sert de pause, tout en permettant à Robocop de changer d'arme (en se servant de l'étoile)

Bouton Select : mouvement pour parer un coup (réservé aux petits joueurs).

1- Mettez des coups de poing dans le mur pour vous frayer un passage
2- Prise d'otage : essayez de ne pas toucher le maire
3- Tir sur cible pour ramasser ses bonus
4- Salut ED, on se serre la patte ?
5- Le niveau 4 et ses délires technologiques
6 Robocop prend l'ascenseur.
7- Tue ! Tue !

80%

EN RESUME

ROBOCOP d'OCEAN

- Console : NINTENDO NES
- Genre : Arcade
- Graphisme : 77 %
- Son : 78 %
- Durée de vie : 79 %
- Player Fun : 81 %

SILENT SERVICE

La crème des jeux micro arrivent sur nos consoles. Après Ultima IV sur Master system, Populous et Budokan sur Megadrive, voici Silent Service sur la Nintendo. Il y a des moments où la vie est formidable.

Petite page d'histoire : au beau milieu de la Seconde Guerre mondiale, les Américains et les Japonais se livraient à une guerre maritime acharnée. Le but des bridés ? Ravitailler leur pays à tout prix. Celui des Amércains ? Couler le plus de convois ennemis possible. Par sa discrétion et sa rapidité, le sous-marin s'est imposé comme l'arme de cet affrontement. **Silent Service** vous plonge au coeur de cette époque pour une aventure passionnante.

LA NAVIGATION EN DIX LECONS

Avant tout, il va falloir choisir sa mission. Le "torpillage", assez facile, est réservé aux débutants alors que l'"attaque de convoi" comprend six missions de difficulté progressive qui permettent de bien maîtriser le jeu. La "patrouille de guerre" propose aux pros une campagne complète. Une fois la mission choisie, sélectionnez votre niveau de difficulté en choisissant un niveau d'expérience et en rajoutant quelques problèmes du genre torpille qui n'explose pas, convois d'ennemis se déplaçant en zigzag, visibilité limitée et autre joyeusetés dans le genre.

Vous voilà en mer. La grosse priorité est d'apprendre à manier un peu le sous-marin. Eh oui ! Ce genre de machine ne se dirige pas comme votre scooter préféré... Il va falloir s'habituer à jongler avec les degrés (en marine, le cap est donné en degrés et non avec les directions traditionnelles), à surveiller la profondeur (trop haut, vous êtes repérable, trop bas vous risquez de vous crasher sur le fond), et le niveau des batteries (faîtes surface pour les recharger). Au début, ce n'est pas évident mais, après quelques échecs retentissants, ça deviendra assez instinctif. Surtout que le jeu se manie hyper facilement par un aystème de dessins qui ne désavantagera pas ceux qui ne parlent pas l'anglais. Ca y est, vous maîtrisez votre sous-marin comme un vieux loup de mer ? Alors, en avant pour votre baptême du feu !

C'EST LA GUERRE, P'TIT GARS

Une carte de l'océan Pacifique s'affiche à l'écran. Elle permet d'avoir une vue globale, mais il est très vite nécessaire d'avoir une vue plus précise. Un premier niveau de zoom affiche la zone de patrouille en gros plan : idéal pour repérer les convois ennemis. Une fois le convoi localisé, dirigez-vous

...les instruments

la vue périscope...

dans sa direction. Une option très pratique permettant d'accélérer le temps lors de la chasse vous évitera de vous ennuyer. Une fois proche des bateaux, deux petits zooms supplémentaires et la carte de la zone de navigation puis celle du tracé d'attaque s'affichent. Les navires ennemis sont alors parfaitement visibles et, selon leur nombre et leur direction, vous allez devoir adopter une stratégie.

Il va maintenant falloir passer à l'action : on sort le **périscope** et à l'attaque ! Un petit tour d'horizon et le convoi ennemi est repéré. Après, c'est selon vos goûts. S'il vous reste des torpilles, vous pouvez tenter une attaque sous-marine. Un bruit et, si vous avez bien visé, vous verrez la torpille se diriger vers le bateau ennemi qui volera en éclats. Si vous n'avez plus de torpille, remontez à la surface et tentez une attaque au canon. C'est plus rapide, mais vraiment plus dangereux. Vous êtes en effet immédiatement repérés par les ennemis et leur permettez donc de rispoter plus facilement. Car, face au danger créé par les sous-marins, les convois de l'époque ont pris l'habitude de se faire escorter par un ou plusieurs destroyers qui peuvent endommager le vôtre, voire carrément le couler. Dur, dur !

Déplace le marin dans la cabine pour sélectionner..

...l'état des dommages

...la carte

Conclusion : lorsque la situation sent vraiment trop le **roussi**, fuyez à pleins gaz ou faites le mort au fond de l'océan, en attendant. Vous pourrez ensuite faire des réparations et vous venger sur un autre convoi qui ne vous a rien fait (yark, yark...).

DE BIEN BELLES NUITS BLANCHES EN PERSPECTIVE

Comme je vous le disais plus haut, Silent Service vient du monde des micro-ordinateurs. C'est donc le genre de soft qui ne plaira pas à tout le monde. Comme **Ultima IV** ou **Budokan**, c'est un jeu complexe bien plus tourné vers le réalisme que vers l'arcade. Donc si la seule chose qui vous éclate est d'exploser des aliens à coup de méga blaster, vous feriez mieux d'aller voir ailleurs. Par contre, si vous appréciez les jeux riches et réalistes, préparez-vous à passer de nombreuses nuits blanches dans les eaux du Pacifique. Et si en plus l'histoire et la marine vous intéressent, ça va vraiment être le septième ciel. Personnellement c'est mon cas, et je suis bien parti pour ne pas décoller de ma NES avant un bout de temps.

Une remarque pour finir : **Konami** aurait pu mieux assurer sur la notice. Elle n'est vraiment pas claire, ce qui est scandaleux pour une cartouche aussi hallucinante... ■

Captain Iggy

89%

EN RESUME

SILENT SERVICE de KONAMI

- Console : NINTENDO NES
- Genre : simulation de guerre
- Graphisme : 85 %
- Son : 65 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 90 %

SUPER GP MONACO

Pour nous faire patienter jusqu'à la prochaine saison de Formule 1, Sega adapte Super Monaco GP, l'une de ses meilleures bornes d'arcade, sur la Megadrive. Séquence roues libres...

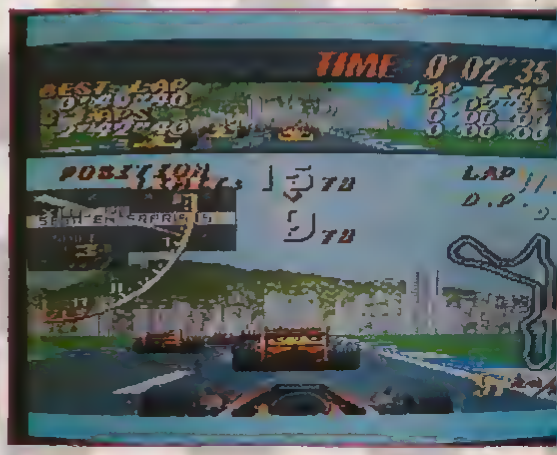
Pour les frustrés du 50 km/h en ville, Super Monaco GP tombe à pic. Cette cartouche magique customise votre Megadrive en formule 1 hyper compétitive. Plus proche du jeu d'arcade que de la simulation, l'univers bien particulier de la course automobile est quand même respecté. Cette version comporte un plus par rapport au jeu de café : outre l'épreuve du circuit de Monaco, il est possible de participer au championnat du monde dans son intégralité. De San Marin à Adélaïde, les plus grands circuits de la planète vous attendent. Vos concurrents sont coriaces, prêts à tout pour prendre votre place au sein du team. Car la bagarre n'est pas seulement sur la piste, elle fait rage dans les paddocks.

ROULE OU CREVE !

Vous commencez la saison dans une équipe ringarde sur une voiture qui se traîne. Pour garder votre place il faut marquer des points au championnat, et pour être engagé par de meilleurs teams il faut battre votre Rival deux fois de suite. Le Rival est un des concurrents qui vous défie avant le départ de la course. Si vous le battez, vous le remplacerez dans une meilleure équipe avec une meilleure voiture. La finalité consiste à battre le concurrent qui pilote la meilleure voiture dans l'équipe la plus performante, prendre sa place et devenir le Prost du paddle.

D'autre part si vous ne marquez pas de point pendant

1



2

plusieurs courses, votre patron déclare qu'il n'a plus besoin de vous et vous vire sans le moindre remord. C'est la dure loi du sport !

LE PREMIER QUI RETROGRADE EST UN LACHE !

Si le championnat du monde vous paraît trop dur il reste le mode Super Monaco GP et le mode Free Practice. Le premier reprend trait pour trait l'arcade. Un seul circuit : Monaco. Après un tour de qualification, vous prenez place sur la grille de départ pour trois tours de course à fond la caisse. Si vous arrivez dans les trois premiers vous repartez pour une nouvelle course, sous la pluie cette fois (Wet Condition !). Le Free Practice est bien pratique. Ce mode permet de choisir l'une des seize pistes du championnat mondial, pour s'y entraîner. Il est conseillé d'en profiter à fond avant de se lancer dans le championnat.

Seule modification possible sur votre voiture, la boîte de vitesses. Trois types de boîte sont disponibles. Automatique, pratique mais pas efficace du tout. La boîte quatre vitesses, peut servir pour les circuits très lents mais n'autorise pas une vitesse de pointe suffisante pour les autres. Reste la boîte sept rapports qui est difficile d'emploi mais vraiment performante.

Si vous abîmez trop votre bolide pendant la course, il est possible de vous arrêter au stand pour effectuer les réparations nécessaires. Malheureusement les courses sont assez courtes et cette halte vous condamne d'office !

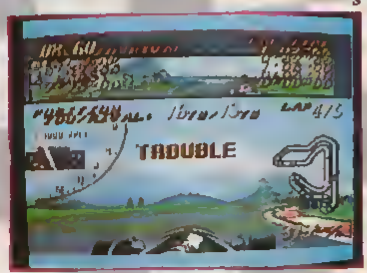
GIGA MONACO GP !

Super Monaco GP est vraiment passionnant. Il demande une concentration sans faille. Une demi-seconde d'inattention et c'est le décor ! Il est très important de connaître par cœur les circuits. Quel virage se prend à fond, où se trouve la chicane, faire des repères de freinage avant une boucle en épingle à cheveux. Une vitesse ratée ou une courbe prise un peu trop rapidement ne pardonnent pas, on finit dans les panneaux. Au début, le nombre d'informations données à l'écran est impressionnant, mais on s'y habitue rapidement et on apprend à faire le tri.

L'animation est très rapide et les graphismes spectaculaires (surtout les décors de fond digitalisés à partir de vrais circuits !). Le plus remarquable reste la maniabilité de votre voiture. Une petite pression sur le paddle et le volant tourne dans un mouvement très coulé, bien syncronisé avec la route. Du travail d'orfèvre ! La musique est, comme souvent sur Megadrive, de qualité, seules les voix digits sont vraiment bâclées (ça grésille sec !).

Ce jeu a tout pour plaire : une jouabilité exemplaire, des graphismes très riches et une animation réussie. Le must en la matière, tout possesseur de Megadrive se doit de l'acquérir... ■

Crevette, le fou du volant !



1- Il faut se concentrer sur la ligne de départ !

2- Les virages se prennent bien à la corde.

3- Le fameux tunnel de Monaco.

4- Position délicate, juste derrière le Rival

5- Votre voiture n'aime pas les sorties de route !

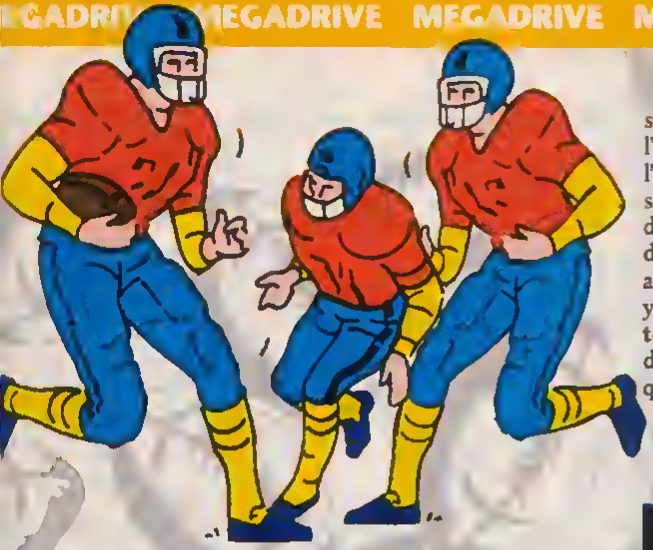
6- De belles images zoomées en guise de récompense

95%

EN RESUME

SUPER MONACO GP de SEGA

- Console : SEGA MEGADRIVE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 92 %
- Son : 69 %
- Duree de vie : 90 %
- Player Fun : 94 %



JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

Après Populous et Budokan, Electronic Arts s'offre une séance de musculation...

Ready, Set, Hut, Hut ! La foule en délire se déchaîne pendant que les casques des joueurs s'entrechoquent. Trrri ! L'arbitre siffle, on relève les blessés, le camp adverse n'est plus qu'à quelques mètres, le quaterback dicte à ses camarades sa stratégie. Avec Crevette au paddle, ils ont toutes les chances de marquer un touchdown ! Nous ne sommes pas dans un stadium géant de la banlieue de San Francisco mais bien tranquillement installés devant une Megadrive. Le match de football américain que l'on suit à l'écran vient d'une cartouche de Electronic Arts : John Madden American Football. Ce soft s'annonce comme la meilleure simulation de foot US.

AMERICAN WAY OF LIFE

Ouvrez un paquet de pop-corn, on va causer un peu de football. Mais du vrai football, pas celui que l'on joue en Europe (appelé soccer par les anglo-saxons), celui venu des USA, là où les joueurs ressemblent à des gladiateurs modernes et où la stratégie est aussi importante que la condition physique.

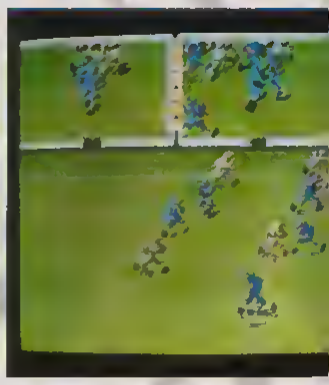
Première règle de base à savoir, le terrain comporte deux embuts à chacune de ses extrémités. Le reste du terrain (100 yards/90 mètres) est découpé en tranches de 10 yards (9 mètres). Une équipe de foot US se divise en 2 sous-équipes de 11 joueurs, l'attaque et la défense. Quand l'attaque de votre équipe est sur le terrain, elle fait face à la défense adverse. L'attaque doit progresser vers l'embut adverse par contrat de dix yards. Vous disposez de 4 tentatives pour réaliser ces dix yards. Au bout de la quatrième, si vous n'avez pas dépassé les dix yards, vous devez rendre le ballon à l'équipe adverse, qui passe à son tour à l'attaque.

Toutes les règles de ce noble sport sont parfaitement respectées dans cette simulation... pour notre plus grand bonheur.

IS IT A GAME ?

Pour la description du jeu en lui-même, on va commencer par le plus important dans le foot US : la stratégie. C'est d'ailleurs ce qui en rend l'adaptation si compliquée en jeu vidéo. Avant chaque action, le quaterback, qui est le capitaine ou le meneur de jeu sur le terrain, choisit une stratégie parmi les dizaines et les dizaines qu'il a répétées avec son équipe à l'entraînement. Le succès de l'action dépend du bon choix de la stratégie et de son éxécution par les joueurs. Cette structure de jeu a été remarquablement adaptée pour la Megadrive.

Trois fenêtres coupent la moitié de l'écran. Chacune correspond à un des boutons du paddle (A, B, C). Par menus hiérarchiques, on obtient un nombre assez important de figures. A vous de faire le bon choix en fonction de critères aussi variés que la force de votre équipe, votre position sur le terrain, le temps de match qu'il reste ou le nombre de points qui vous séparent de votre



adversaire. Jeu au sol, passes, feintes de coup de pied, toutes les variantes majeures du jeu original sont présentes.

Une fois la sélection accomplie, les joueurs se placent sur le terrain, mais il est encore possible de changer de formation au dernier moment, par un appel du **quaterback** qui peut modifier la place des joueurs. Une fois tous placés, un curseur signale le joueur que vous contrôlez directement, les autres étant gérés par l'ordinateur en se conformant à la stratégie choisie. Vous pouvez, bien sûr, dé-sélectionner le joueur pour en maîtriser un autre, ce qui est important pour les Blitz.

Si vous êtes en attaque, lancez vous-même le jeu en faisant attention de ne pas trop lambiner, sous risque d'être pénaliser. En défense, vous devez attendre que l'autre équipe ait engagé le ballon sous risque d'être pénalisé d'un offside. Quand le jeu est lancé, votre équipe effectue sa tâche en fonction de sa force et de ses qualités.

3

2

4

NOT BAD, NOT BAD !

Côté purement technique, John Madden American Football est proche de la perfection. La sélection des stratégies est bien ficelée.

5

6

Quand on joue à deux, il est impossible de savoir ce que choisit votre adversaire tant la diversité des stratégies est grande. La possibilité de choisir son équipe, des **San Francisco Fourty Niners** aux **Miami Dolphins**, ajoute un énorme plus, surtout que les performances de ces équipes sont calquées sur leur vraie valeur de la saison NFL de l'année dernière.

Le scrolling du terrain est particulièrement fluide et donne un effet 3D remarquable. Les joueurs sont petits mais bien dessinés et pas trop mal animés. Mais le plus important, c'est la jouabilité qui est remarquable pour ce type de simulation et largement supérieure à celle de ses prédécesseurs. Si vous aimez le foot US ou si vous voulez le découvrir, cette cartouche est indispensable. Faites-moi une faveur... ■

Crevette, l'ami des Miami Dolphins !

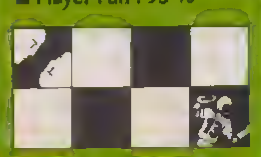
1- Le quaterback donne la stratégie à suivre...
2- Le receveur en "C" est démarqué
3- Une passe difficile !
4- Ca sent le touchdown !
5- Possibilité de feinte de tir au pied
6- Un Field Goal en pleine action

91%

EN RESUME

JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBAL de ELECTRONIC ARTS

- Console . SEGA MEGADRIVE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 80 %
- Son . 85 %
- Duree de vie : 88 %
- Player Fun : 95 %

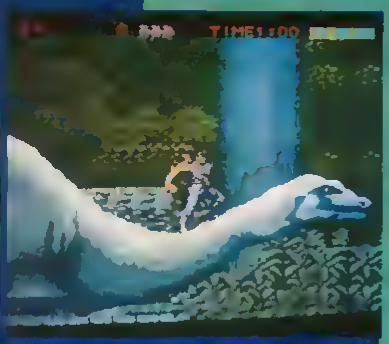


JANVIER 1

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

FEVRIER 2

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28		



DECEMBRE 12

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

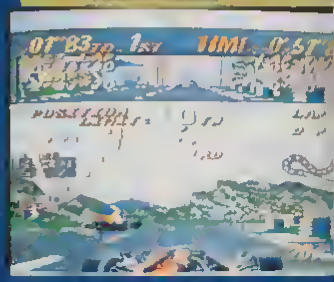
NOVEMBRE 11

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

OCTOBRE 10

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

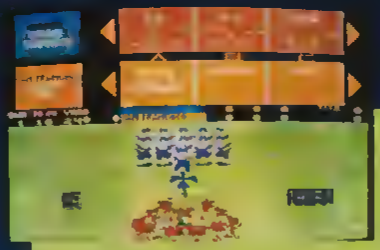
D	L	M	M	J
1	2	3	4	5
8	9	10	11	12
15	16	17	18	19
22	23	24	25	26
29	30			



1991

MARS 3

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

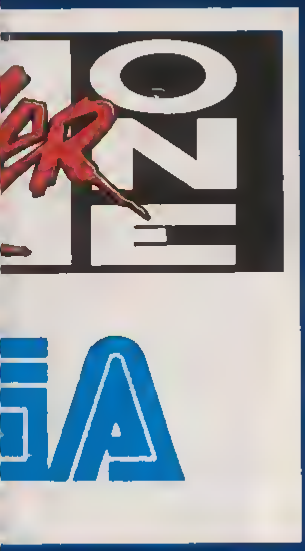


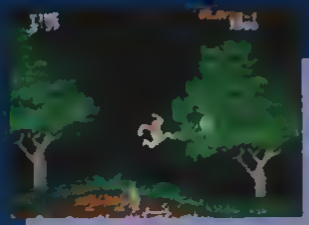
AVRIL 4

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

MAI 5

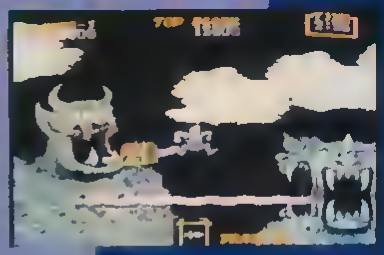
D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	





JUIN 6

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						



SEPTEMBRE 9

V	S
6	7
13	14
20	21
27	28

AOUT 8

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

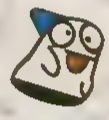
JUILLET 7

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

BOMBER MAN

Ingrédients d'une soirée inoubliable : plusieurs amis, une Nec, un multiplicateur de joypad et... Bomber Man.

Il y a des jeux qui impressionnent dès le premier coup d'oeil. Cloué à sa chaise par de superbes graphismes, une animation ultra réaliste et une bande sonore canon, on n'a aucun mal à rentrer dans l'action. Ce sont les jeux dont les photos font baver tous les journaleux et qu'on attend six mois à l'avance. Et puis il y a ceux qui n'ont l'air de rien, qu'on regarde distraitement en se disant "tiens, c'est encore un petit jeu mignon qui a l'air un peu léger". De temps en temps, on a vraiment de grosses surprises et ce petit jeu de rien du tout se révèle un méga hit. **Bomber Man** fait partie de cette catégorie.

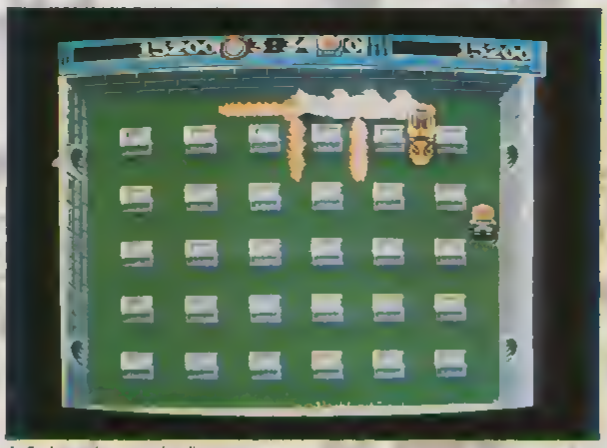


BOUM !

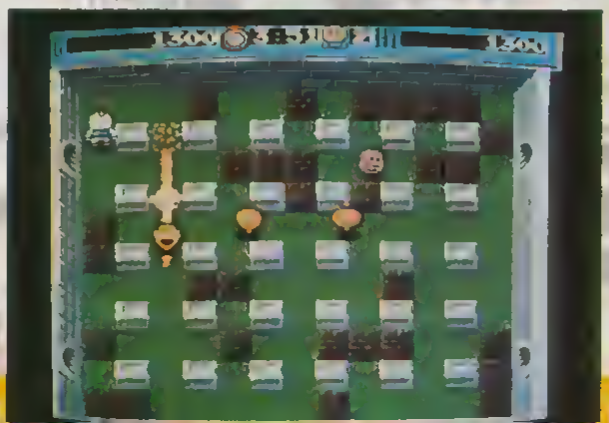
Bomber Man met en scène un petit cosmonaute perdu dans un labyrinthe infesté des monstres. Pour se défendre, son truc, c'est de poser des bombes à retardement. Efficace, mais attention à ne pas se faire avoir par ses propres armes : à chaque fois, il faut poser la bombe et courir se planquer avant qu'elle explose. Et comme notre ami ne peut marcher par-dessus celles qu'il a posées, il vaut mieux éviter de se retrouver coincé dans un coin. Sinon, ça fait très mal !

Certains murs sont blindés mais d'autres peuvent être détruits. A leur place, notre cosmonaute adoré trouve des bonus. Les deux plus courants sont ceux qui permettent de larguer plusieurs bombes à la fois et celui qui augmente la puissance des bombes. Mais il pourra également tomber sur des choses très utiles qui lui permettront de traverser les murs, de se déplacer à vitesse grand V ou de déclencher manuellement l'explosion de la bombe (sympa pour tendre des pièges).

Le côté sympa de ces bonus est qu'on les garde même après être mort. Moi qui déteste me retrouver tout nu à chaque Continue, je suis comblé. Après un grand nombre de bonus, notre bonhomme est aussi puissant que **Superman** et, chaqe fois qu'il largue une bombe, c'est **Hiroshima**. Attention au souffle !



1 Cache toi, la grosse chenille arrive



2 Un de moins !

Avec un scénario pareil, **Hudson** avait de quoi faire un bon jeu : ils nous en ont carrément fait deux pour le prix d'un. Merci Messieurs les Japonais.

Jeu à plusieurs pour fun d'enfer

DEUX JEUX POUR LE PRIX D'UN !

Réservé aux solitaires, le mode Normal suit le principe de tous les jeux de labyrinthe. Il faut nettoyer les tableaux de toutes les bestioles qui s'y promènent. Bien sûr, plus on avance, plus les

monstres sont dangereux. Une fois que tous sont allés dire bonjour à leurs ancêtres, détruisez donc toutes les briques pour trouver la porte cachée.

Chaque nouveau tableau propose bien sûr un nouveau labyrinthe et certains sont même d'une largeur bien supérieure à celle de l'écran. Comme Hudson a pensé à tout, vous pourrez sauver vos tableaux grâce à un système de codes ou sur CD Rom, si vous en possédez un. En mode Normal, Bomber Man est donc un jeu très sympa qui plaira à tous les fans de Pac Man ou de Pengo.

Changement de paysage tous les dix tableaux.

Le jeu à 5 pour une méga éclate

Le grande frime : Bomber Man sur GT.

OH NON, IL M'A EU !

Mais c'est le mode Combat qui rend cette cartouche vraiment indispensable. On entre en effet dans un autre jeu qui nous a vraiment tous fait craquer à Player One. Imaginez cette fois-ci que le cosmonaute n'est plus seul mais accompagné de plusieurs sosies de couleurs différentes. Chaque personnage commence à un bout de l'écran et doit éliminer tous les autres pour gagner. Mais cette fois-ci, seuls deux bonus (les flammes et le multiplicateur de bombes) sont présents. A moins que vous ne choisissiez l'option Tête de mort, qui est un bonus néfaste.

Avec un doubleur de joypad, les parties sont déjà hilarantes, mais si voulez passer des moments inoubliables, invitez plusieurs amis, achetez un tripleur, un quadrupleur ou un quintupleur de joypad et n'oubliez pas le Coca parce que vous allez y passer la nuit. Même les gens peu branchés par ce type de jeu ont vraiment craqué dessus. Car, croyez-moi, il n'y a rien de plus éclatant que de coincer son meilleur ami dans un coin devant une bombe allumée et de contempler sadiquement sa tête pendant le compte à rebours ou encore de griller les moustaches de son voisin avec une méga explosion.

Le plus marrant, lorsqu'on a un bonus négatif, c'est de toucher un autre cosmonaute pour lui refiler la maladie. Cela faisait longtemps qu'on n'avait pas eu de telles crises de fou rire.

JE SUIS BOMBE

Encore plus délire : Hudson a carrément pensé à réserver un mode combat spécifique pour la Game Tape, la Nec portative. Vous n'avez qu'à relier deux Nec portables et à sélectionner cette option pour vous faire des parties d'enfer en voiture ou dans le bus. Sympa, non ?

Bien sûr, comme on est sur PC Engine, le jeu est accompagné par des graphismes vraiment mignons et une musique sympa, ce qui ne gâche rien. Vous aurez également droit au début du jeu à une très belle page écran riche en couleurs et à une petite présentation. C'est un peu la cerise au-dessus du gâteau.

Rien que pour son mode Combat, Bomber Man mérite l'achat. Comme, en prime, vous avez un soft à un joueur très convenable, vous n'avez pas le droit d'hésiter. A moins d'être vraiment un solitaire irréductible, les cosmonautes vont vous faire délirer. ■

Iggy

89%

EN RESUME

BOMBER MAN de HUDSON SOFT

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : jeu de labyrinthe
- Graphisme : 68 %
- Son : 71 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 93 %

TENNIS Cup 2

"Tennis Cup 2 a été développé dans le but de réaliser une réelle simulation de tennis plus qu'un simple jeu". C'est ce qui est marqué dans la notice. Et, pour une fois, ce n'est pas du baratin.

Les heureux possesseurs de la récente console Amstrad GX 4000 vont être heureux s'ils aiment le tennis. Loriciel vient en effet de sortir une cartouche qui exploite bien les possibilités de la console, ce qui, vu le résultat, est de meilleure augure pour les productions à venir sur cette machine.

Mais assez parlé, le match commence...

AVANT LE DEBUT DU MATCH

Une foule d'options est disponible, mais plutôt que d'entrer dans les détails, désignons simplement les fonctions essentielles, déjà nombreuses.

Tout d'abord, sachez que vous pouvez jouer seul ou à deux, en simple ou en double, et que vous pouvez participer à différents tournois (Wimbledon, Roland-Garros... Mais vous pouvez aussi défendre les couleurs de votre pays lors de la coupe Davis) ou jouer de simples matchs d'exhibition; que vous choisissez la surface du court (il en existe quatre différentes), que vous avez la possibilité de vous entraîner ou encore, intéressante innovation, que vous avez l'alternative de jouer sur un ou deux écrans, les deux joueurs pouvant ainsi se voir en premier plan. Je m'arrête là parce que, si je continue, je termine l'article en décrivant les options.

UNE RAPIDE PRISE EN MAIN

Vous décidez, pour commencer, de vous entraîner, un robot vous envoyant des balles dans toutes les directions, et êtes étonné du nombre de balles que vous remettez dans le court, même si vous ne les dirigez pas toutes comme vous le voudriez. En fait, la difficulté réside dans la compréhension de la frappe de balle : il faut appuyer une fois sur le bouton Feu pour préparer la frappe (à ce moment-là, vous choisissez dans quelle direction vous allez tirer) mais il faut relâcher le bouton pour l'effectuer; alors qu'il est vrai qu'on a plutôt l'habitude d'une action effectuée directement après un seul appui sur le

bouton, et ce, tout genre de jeu confondu.

Cela dit, cet aspect du jeu maîtrisé, vous pourrez faire de grandes choses : en fond de court, vous pousserez le joystick vers l'avant pour une balle coupée ou le tirerez vers le bas pour une balle liftée, qui se transformera en lob si votre adversaire se trouve à la volée. Si vous êtes à la volée, les mêmes positions de joystick vous feront faire soit une volée profonde, qui ira dire bonjour à la ligne de fond de court, soit un amorti. Attention, ce coup est difficile à maîtriser.

En ce qui concerne le service, rien de plus simple : appuyez une fois sur le bouton puis relâchez-le quand la balle vous semble à la bonne hauteur de frappe, tout en dirigeant le joystick vers la droite ou vers la gauche, suivant que vous voulez servir plutôt au centre ou plutôt vers l'extérieur. Remarquez, vous pouvez toujours servir au centre.

C'EST BON A SAVOIR

J'allais oublier de vous dire que votre joueur possède un pourcentage de réussite variable pour chaque coup important (volée, service, coup droit, revers et smash). Evidemment, plus vos pourcentages sont élevés dans un coup, plus vous aurez de chance de le réussir.

Alors, répartissez correctement ceux-ci lorsque vous le pouvez, c'est-à-dire avant chaque match, et décidez de faire de votre joueur soit un joueur de volée, soit un arpenteur de fond de court. C'est vous qui le personnaliserez.

Finalement, on trouve seulement deux petits défauts : les joueurs se déplacent un chouia trop rapidement à mon goût et les échanges de volées entre deux joueurs au filet sont incontrôlables (même si le bruit des allers-retours de la balle fait beaucoup rire Poum).

Quoi qu'il en soit, **Tennis Cup 2** est véritablement un must. ■

Christophe

1-"Avec Tennis cup 2, vous pouvez jouer sur 1 écran..."

2-"... ou bien sur 2 écrans au choix."

3-"Une séance d'entraînement bien utile aux débutants."

4-"Une partie de double, avec un ami ou assiste de l'ordinateur."

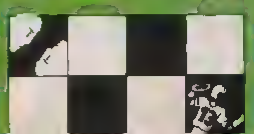
5-"Le réalisme des animations, admirez le jeu de jambes !"

90%

EN RESUME

TENNIS CUP 2 de LORICIEL

- Console : AMSTRAD GX 4000
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 90 %
- Son : 80 %
- Durée de vie : 99 %
- Player Fun : 90 %



TRUCS en VRAC

Petits futés, salut et bonne année à tous ! Le mois de janvier est souvent l'occasion de faire le bilan et de prendre de bonnes résolutions pour l'année à venir. A ce titre, je vous remercie pour l'abondant courrier que nous recevons chaque mois et qui fait la richesse de cette rubrique. Continuez à nous envoyer les trucs et astuces que vous avez trouvés ou testés sur vos machines, en évitant de les recopier simplement dans des bouquins ou d'autres canards... C'est pas du jeu ! De notre côté, nous allons essayer de tester tous les trucs que nous publierons. Quant aux plans (originaux, j'insiste), ils sont les bienvenus et les meilleurs seront récompensés. Et maintenant, je déclare la nouvelle saison de triche... Ouverte !

Dans le coin bleu, la console NEC, encore invaincue, et dans le coin rouge, son challenger, Giovanni "le Playerman" SPORTIELLO !

NEC
PUZZNIC
Voici 1 passwords : NXB T4 PGB et UKA A8 M36

CHRIS, mon éminent collègue, me prie de vous communiquer uo de ses trucs.

NEC
KING OF CASINO
Entrez le code KI NGof CASI NO (vous avez vu, ça fait "King of Casino", oh, oh !). Vous voilà lancé dans une partie étrange, qui fera peut-être de vous un riche propriétaire...

David TORTORICI, alias "Torto", apporte une correction à un truc passé dans le n° 2 de Player One.

NINTENDO
METAL GEAR
Le code pour partir avec un max d'armes et de munitions et l'équipement complet est : H°"BB L""P 833NN *3W"" YN3"V.

Mathieu LUBAT habite Mont-de-Marsan et s'éclate avé la gaimeu boyeu, fan de chichoulle !

GAME BOY
SUPER MARIO LAND
Voici les chambres secrètes de l'univers de Mario. World 1-1 : tuyaux 3 et 6 ; world 1-3 tuyau 9 ; world 2-1 : premier et dernier tuyaux (idem pour les worlds 2-2 et 3-1) ; world 3-2 : tuyau 7 ; world 3-3 : tuyau 4 et enfin world 4-1 : tuyaux 1 et 34 (avant la rangée de canons).

Jean-Paul RIVES n'est pas un champion de rugby (oon, lui c'est Jean-Pierre). C'est un pro de la Megadrive, oo se console comme on peut !

MEGADRIVE
THUNDERFORCE II
Pour cootinuer une partie là où vous êtes mort, pressez A et Start. Il existe un tableau d'options que l'on obtient à partir de la page de présentation en pressant B et Start.

SUPER SHINOBI
Pour avoir 30 000 points de bonus à la fin ile chaque niveau, il faut avoir 11 fois plus de shurikens que de vies.

TRUCS en VRAC

A partir de ce mois-ci, Crevette (l'ami des petits et des tricheurs !), nous vient à la rescousse avec plein de trucs originaux. On en frétille d'avance, cher Crevette !.

MEGADRIVE

Merci sir Soizoc ! Pour les heureux posseseurs d'une giga mega-drive voici un petit cheat mode sans queue ni... tête !

Dans Super Monaco GP, prendre le mode Super Monaco Terminez les deux courses (normal et Wet condition) dans les trois premiers A la fin de la deuxième course, après la ligne d'arrivée, appuyez d'un coup d'un seul sur les 3 boutons Feu du paddle ainsi que sur le bouton Start Oh miracle, sur le podium votre pilote décolle la tête de ses épaules ! D'où l'expression "finir en tête de la course"...

PC ENGINE

Passons sans attendre de la Megadrive à la PC engine avec le jeu Die Hard et un cheat mode pour mourir moins dur : pendant la page de présentation, appuyez en même temps sur le bouton I et Run, ce qui a pour effet d'afficher un écran Continue Free et d'avoir les Continue Infinies pendant le jeu...

NINTENDO

GHOSTS AND GOBLINS.

Le grincement de l'armure d'Arthur revient à nos esgourdes grâce à un petit truc que je vous tire de derrière les fagots : sur la page de présentation, faire flèche de droite et sans relacher appuyez trois fois sur 'B' Vous relâchez puis faites flèche de haut plus trois fois B. Puis flèche de gauche plus trois fois B et enfin pour terminer, flèche du bas plus trois fois B Il ne reste plus qu'à faire Start et A ou B pour choisir le niveau où vous allez commencer ! Merci qui ?

IKARI WARRIORS

Toujours sur Nintendo et pour ceux qui veulent se prendre Ikari dans les dents . sur le Game Over, pressez le bouton A puis B et encore B et enfin A pour continuer à l'endroit où vous en étiez resté

TROJAN

Trojan n'est pas seulement une équipe universitaire de football américain, c est surtout un petit jeu sympa sur Nintendo. Voici tout de même un petit truc pour recommencer au niveau où l'on meurt : dès que vous êtes dead, appuyez en même temps sur la flèche du haut et sur Start.

Pour finir, toujours sur Nintendo (ils sont gâtés ce mois-ci !) je vais faire de la concurrence déloyale à sir Soizoc, en vous présentant Pierre Bertrand Ballart (PBB pour les intimes !) qui nous offre son code pour Gooories II · S'GNY4W'IN"!'F.

Allez, je rends l'antenne à maître Soizoc et je vous souhaite plein de trucs...

Adrien LARDEUR ou "Adrien le galopin" pour les intimes, apporte également une petite rectification à un truc passe dans le n°2 Décidément ..

NINTENDO

KID ICARUS

Il manquait un "S" à FIGHT Ce qui donne ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS Mea culpa, mea maxima culpa !

TIGER HELI

Pour le mode Continue, faire A, B, Start simultanément pendant le Game Over

Encore un qui signe seulement de son prénom : Cyril. S'agirait-il de Crevette, l'ami des petits, qui nous écrirait en douce ?

Comme il n'y a pas beaucoup de trucs sur Sega jusqu'à présent, en voici un de Rémy

JEDONNEPASMONNOMDEFAMILLE.

SEGA

VIGILANTE

Pour commencer au stage désiré, lors de la page de présentation, appuyez sur les boutons 1 et 2 et la diagonale haut-gauche

TRUCS en VRAC

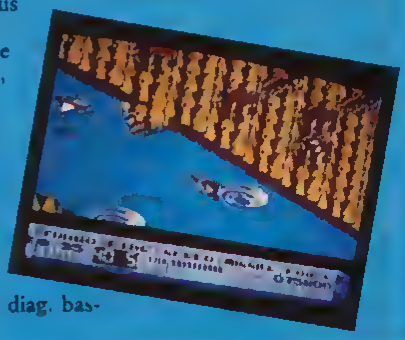
Pierre Emmanuel PEPE n est pas encore gâteux La preuve il détient une réponse que beaucoup d'entre vous attendent.

NINTENDO
WIZARDS AND WARRIORS
Vous êtes nombreux à vous demander à quoi sert la corne A différents niveaux, les portes secrètes ne sont révélées que si vous trébuchez contre l'une d'elles. Si vous soufflez dans la corne, vous avez accès aux piéces.

COBRA TRIANGLE
Avant chaque niveau, gardez le bouton A appuyé afin de gagner 1 000 points supplémentaires A la fin de chaque niveau, gardez la direction Gauche appuyée de façon à effectuer le plus de rotations possibles chaque tour vous rapportera 1 000 points.

Robby s'est tapé tous les matches de Coupe du Monde sous les couleurs de l'Italie, jusqu'à la finale où il a battu le Brésil sur le score de 2-1. Grâce à lui, voilà les codes d'accès des 5 derniers matches de la Coupe (les plus durs !).

NEC
FORMATION SOCCER
Italie/RFA . haut, haut, droite, diag. haut-droite, diag. baut-gauche, haut, gauche, diag bas-droite. Italie/Argentine : diag. bas-droite, haut, diag bas-gauche, gauche, droite, diag. bas-droite, gauche, diag. haut-droite Italie/URSS . haut, haut, droite, diag haut-droite, diag. bas-gauche, haut, droite, diag haut-droite. Italie/Hollande : diag bas-droite, haut, diag. bas-gauche, gaucbe, haut, diag bas-droite, droite, diag. bas-droite. Italie/Brésil diag. bas-droite, haut, diag. bas-gauche, gauche, has, droite, droite, gauche.



Dans la série toujours plus loin, toujours plus fort, ce n'est pas Aimé Moatou Ahoui mais **Stéphane JULIEN** qui nous envoie un complément du Truc passé dans le Player n°4 pour Space Harrier.

SEGA
SPACE HARRIER
Après avoir obtenu le Sound Test à partir de la page de présentation (en faisant droite, gauche, bas, haut, il n'est peut-être pas superflu de le rappeler) choisissez les musiques 7-4-3-7-4-8-1 et vous aurez accès à un tableau d'options qui vous permettra notamment de choisir le niveau de difficulté et de transformer votre personnage en vaisseau.

Jérome LEGENTIL porte bien son nom, puisqu'il nous fait partager un de ses trucs.

NINTENDO
RAD RACER
Pendant la démo, appuyez 60 fois sur le bouton B puis flèche du haut et de droite en même temps (diagonale droite haute !) plus avec le bouton Start pour choisir le niveau où vous voulez commencer

LYNX
GATES OF ZENDOCON
Entrez le code trvx Au début du stage, utilisez le hield et descendez au niveau du sol Entrez dans la porte vous voila à un niveau spécial où vous vous attaquez aux têtes des programmeurs !

CHIPS CHALLENGE
Voici quelques codes Niveau 50 · QBDH ; niveau 100 QJXR niveau 144 · VXQ

NED-GEO
NAM 1975
Après avoir utilisé tous vos ontinues, branchez le paddle sur le port et appuyez sur Start

RENARD doit être aussi que l animal du même nom. Je me demande où il a été pêcher tous ses trucs...

Chritophe MATTHIESS a trouvé un truc, dans la joie et l'allégresse

SEGA
ACTION FIGHTER
Pour avoir le maximum de puissance plus la voiture, entrez ABCD au lieu de votre nom. Vous pouvez aussi tapez GPWORLD, ce qui donne trois Extra Life. Il paraît aussi que si vous tapez (toujours à la place de votre nom) © SEGA, vous devenez insensible aux balles, mais ce n'est pas vérifié donc essayez vous même !

TRUCS en VRAC

Sébastien DESAPHY (valent mieux qu'un !) fait l'admiration des filles sur la plage, quand il joue au volley avec ses potes...

NEC
BEACH VOLLEY
En mode Tournament, voici quelques codes : Chine : 162014 / Japon : 972379 / Brésil : 541915 / USA : 445391 / URSS : 796618.

OEVIL CRUSH
Deux codes utiles : BDGHTVWHGF et JDKMEJMFGH.

A l'honneur ce mois-ci, Ilich DEZOTTI.
Dans les trois premiers numéros de Player One, nous vous avions donné tous les plans pour Zelda II sur Nintendo. Tous, sauf le dernier (le 7e Palais), histoire de vous laisser chercher encore un peu. Mais vu le nombre de coups de bigophone reçus, nous pensions vous faire un plan dans ce numéro. Pas la peine, Ilich (ich liebe dich, comme dirait De Funès) nous en a envoyé un de toute beauté, que nous nous empressons de publier, avec un abonnement d'un an gratos à Player One en guise de félicitations !

J'ai cherché pendant trois heures un truc rigolo à dire sur Laurent JANOD, mais janod pas trouvé .

NINTENDO
ZELDA
Pour commencer directement à la seconde quête, entrez Zelda au lieu de votre nom.

CASTLEVANIA
Si vous aimez les trésors, sautez par-dessus la porte dans la cour du château et continuez vers la droite...

Suite des aventures de Mario Junior in Switzerland, avec ses trucs sur Nintendo..

NINTENDO
BUBBLE BOBBLE
Voici le code qui donne accès au dernier niveau de la première quête : EECJJ. Quant au code qui vous transportera au dernier niveau du jeu entier, juste avant le combat final de super Bubble Bobble, c'est EECFG. En cours de partie, vous pouvez faire venir un deuxième joueur pour vous aider : faites A, B et Select en même temps. C'est impératif d'être à deux pour affronter le boss final et obtenir une fin heureuse (au lieu d'une triste fin).

Le moins qu'on puisse dire, c'est que Gaetan LESPINASSE sait parler aux femmes...

SEGA
ALEX KIDD III IN HIGH TECH WORLD
Voici les réponses pour toutes les soeurs servantes : 1 LINDA ; 2 . BETTY ; 3 . JANET ; 4 : CINDY ; 5 : LUSIE ; 6 : KATE. De plus, Crevette me communique que le password ^lAdGSCPVd permet de commencer directement à la forêt... Bonne chasse !

Selon la formule désormais traditionnelle, c'est tout pour cette fois. Que ceux qui n'ont pas encore été publiés ne s'inquiètent pas, leur tour viendra. Il faut continuer d'écrire, sans oublier de donner le nom de la console, le nom du jeu et le vôtre si ça vous chante. Précisez également le résultat obtenu grâce au truc (Continue Infinie, Invincibilité, Sound Test,...). Ciao à tous et au mois prochain !

Pour nous écrire :
MSE-PLAYER ONE
"TRUCS EN VRAC"
31, rue Ernest Renan
92130 ISSY LES MOULINEAUX

SUPER MARIO BROS 2

Après avoir fait son apparition à l'ère secondaire du jeu vidéo (rappelez-vous Donkey Kong), c'est dans le monde des rêves que va nous plonger Super Mario Bros 2.

Avec Super Mario 2, Nintendo nous a pondu un jeu de plate-forme gigantesque. Avec pas moins de sept mondes divisés en vingt niveaux, il faudra beaucoup de patience à Mario et ses amis pour affronter Wart, le cauchemardesque gardien du dernier monde.

LE MONDE NEGATIF

En plus de tous ces mondes, vient s'ajouter un sous-espace auquel on accède grâce à des fioles dissimulées sous certaines touffes d'herbe. Lorsqu'elles sont brisées, ces fioles révèlent les portes de cet univers parrallèle, qui est le seul lieu où vous pourrez augmenter votre niveau de santé. Dans cet endroit, la vision du jeu est en négatif et toutes les touffes recèlent une pièce d'or.

Au court des brefs instants que dureront vos voyages, vous serez en totale sécurité. De retour au monde des rêves, il vous faudra ensuite continuer votre progression jusqu'au monstre de fin de round et le vaincre pour passer au round suivant.

LES PIECES D'OR

C'est à ces moments qu'interviennent les pièces d'or amassées au cours de vos péripéties dans le sous-espace. Le nombre de pièces que vous possédez vous donne droit à autant de parties de jackpot. Chaque coup gagné vous fait bénéficier d'une vie supplémentaire (à ne pas confondre avec un point de vie).

SANTE

Comme dans beaucoup de jeux d'arcade-aventure, les personnages éprouvent souvent le besoin de se refaire une santé. Dans Super Mario 2 le principe est simple. A chaque début de round, votre personnage part avec un compteur de deux unités de vie, qu'il peut monter jusqu'à quatre, à raison d'un point par champignon cueilli. Pour ce faire, vous devez pénétrer dans le sous-espace et ramasser les deux champignons qui, dans les premiers rounds, sont toujours placés près des fioles. Dans les niveaux supérieurs par contre, il est parfois nécessaire de trimbaler la fiole à travers tout le round.

Voici, à titre de contre-exemple, l'exception qui confirme la règle : prenez comme repère la première touffe d'herbe du monde 4-1, déracinez-la, vous y trouverez la fiole. Le premier champignon est situé sur la plate-forme supérieure précédente.

RECUPEREZ LES COEURS

Au cours de vos tribulations, il vous arrivera de perdre des points de vie. Le seul moyen pour les récupérer exige un tableau de chasse bien rempli. Après un nombre élevé d'ennemis vaincus, un petit coeur apparaîtra et une fois récupéré, il remontera votre compteur d'une unité.

Pour conclure la partie santé, sachez que les cerises ne sont pas là que pour décorer. Essayer de ne pas en rater une, car elles peuvent vous rendre invulnérable pendant une courte durée.

LE JACKPOT

Le jeu est si vaste et les pièges si nombreux que personne ne peut sérieusement prétendre le terminer sans un nombre important de vies supplémentaires. Ce n'est pas les deux Continues offerts qui seront déterminants. Fort heureusement, certaines touffes (poussant parfois au fond des jarres) dissimulent des noix. Malgré les vies supplémentaires qu'elles offrent, elles ne suffisent pas car elles sont trop peu nombreuses. Il ne reste donc plus qu'une solution : être particulière-

1

2

ment doué pour dompter le jackpot de clouage. Vous avez intérêt à avoir récupéré le plus de pièces possibles car avec un peu d'entraînement, chaque pièce collectée vous assurera un minimum d'une vie supplémentaire.

C'est une question de timing, il faut anticiper. A l'instant même où retentit la musique du **jackpot**, appuyez sur le bouton A et vous aurez déjà la première cerise. Pour la suite, essayez de décomposer visuellement le défilement des symboles et soyez vif...

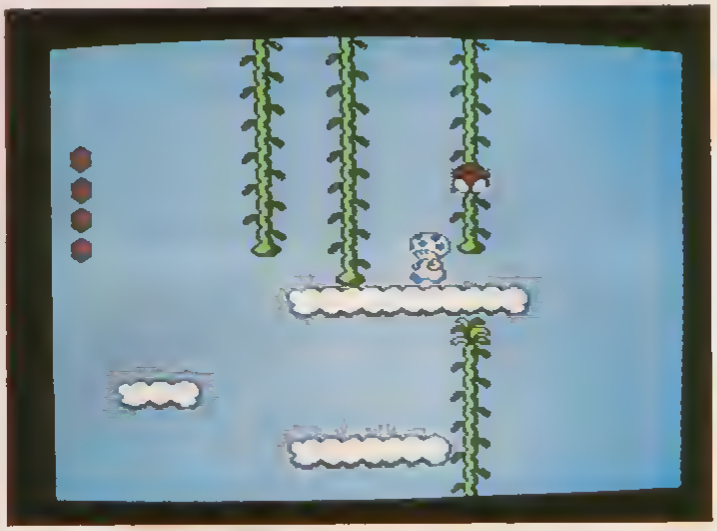
LES COMBATS

Les monstres qui peuplent les mondes, ne vous poseront pas trop de problèmes. Seuls le **Pidgit** (ou tapis volant) et l'**Autobomb** méritent qu'on s'y arrête un instant. Après les avoir débarrassé de leurs propriétaires, les **tapis volants** et le **Autobombs** pourront servir de moyen de transport. Dans d'autres circonstances, vous devrez même vous servir des **Trouters** (poissons) et des **Tweeters** (oiseaux). Sautant de l'un à l'autre, vous franchirez des gouffres. Ce genre de traversée demande une haute dextérité.

Les **Phantos**, enfin, sont des monstres invulnérables. Il sont inactifs, en revanche, ils s'animent lorsque vous prenez la clef qu'ils gardent. Une seule solution : courir le plus vite possible jusqu'à ces portes verrouillées.

LES MINI-BOSS

Ce sont les terribles gardiens des têtes d'oiseaux permettant l'accès aux niveaux supérieurs. Le plus fréquent étant l'**Ostro**, une brève étude s'impose à son égard. Dans les bas niveaux, il se contente de lancer des oeufs et il n'a pas toujours sous la main des projectiles pour riposter. Dans ces cas-là, sautez sur ses oeufs, prenez-les et renvoyez-les lui. Il ne faut que trois coups pour le tuer, mais l'affaire se corse dans les niveaux suivants. Non seulement il se met à cracher à répétition, mais en plus il lance des **boules de feu**. Lancés par série allant de un jusqu'à trois, attendez de compter une suite de trois projectiles dont le dernier est un oeuf. Prenez-le et attendez la fin d'une nouvelle série de trois pour lancer et faire mouche à presque tous les coups.



3

4

PASSAGES SECRETS

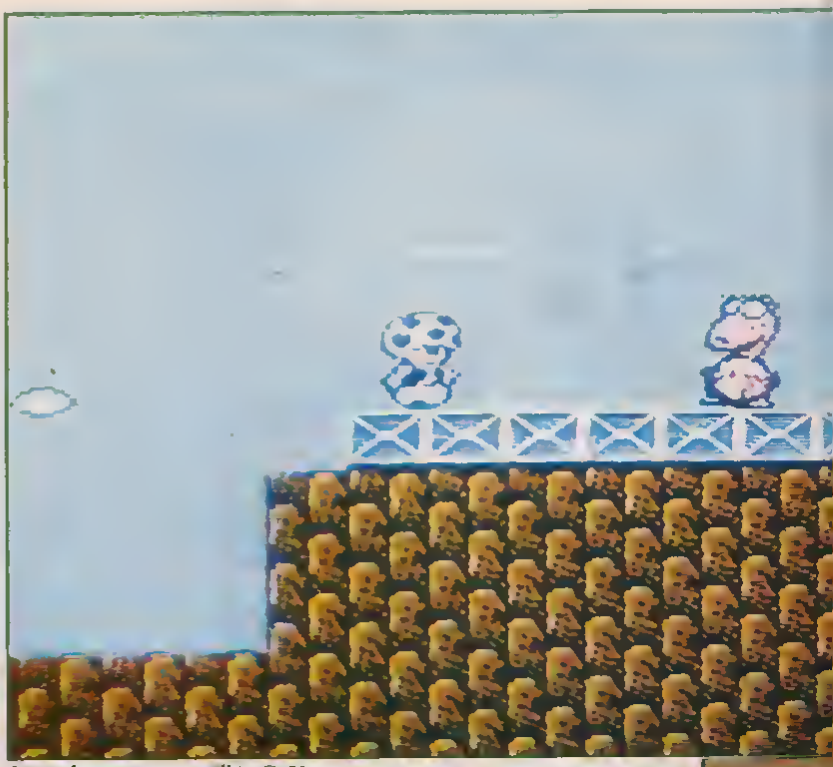
Les joueurs confirmés préfèreront sans doute utiliser les passages secrets que oous avons trouvés pour vous. Pour les emprunter, vous devez être en possessioo d'uoe fiole, la briser à proximité d'une jarre puis y entrer. Dans le monde 1-3, la jarre est située à droite de la porte rouge. Vous vous retrouverez au début du monde 4. Le secood, dans le moode 4-2, se trouvant à droite d'un banc de cachalots, mèoe directement au moode 6.

Plusieurs problèmes viendront ralentir votre quête. Voici deux exemples qui vous éviteroot de cogiter pendant des heures. Une partie du monde 6-1 se déroule dans une pièce terminée par une porte verrouillée. Uoe successioo d'une vingtaine de jarres sans intérêt se préseotera à vous. Creusez le food de la troisième (elle renferme une vie supplémentaire), et de la dix-septième qui contient la clef du niveau suivant.

Plus subtil, une portion du monde 4-3 semble n'offrir aucun passage, et pourtant il ne paraît pas y avoir d'autre solutioo. Bien sûr, dès votre arrivée, un Ostro surveille l'eotrée. Passez à sa droite, du côté bordé par la mer, refoulez vos instincts barbares et épargnez-le. Placez-vous à sa droite puis utilisez les oeufs qu'il vous lance pour le détruire.

LE PLAN

Lorsque vous atteiodrez le monde 7-2, la toute première chose à faire sera de trouver les **champignons**. Situés derrière les portes A et B, les quatres unités de vie ne seront pas de trop pour espérer venir à bout du super boss Wart. Avant de le reocontrer, il vous faudra triompher des multiples Sparks errant dans tout le niveau. Le légeode du plan se passe de tout commentaire sur les pièges qui vous atteodent. Avec soo aide, c'est sans perdre de temps à explorer ce labyrinthe que vous parviendrez à la porte verrouillée C. Vous devrez dans uo premier temps prendre de vitesse le Phanto gardant la clef au point D. Derrière la porte à ouvrir, l'oeuf donnant accès au tout dernier tableau est posé bieo en évideoce sur un piédestal en colonnes. Uo peu trop facile pour prétendre avoir l'audace d'affrooter Wart. Venez déjà à bout de la tête d'oiseau qui, contrairemeot aux niveaux précédents, s'animera.

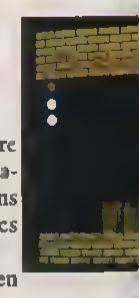


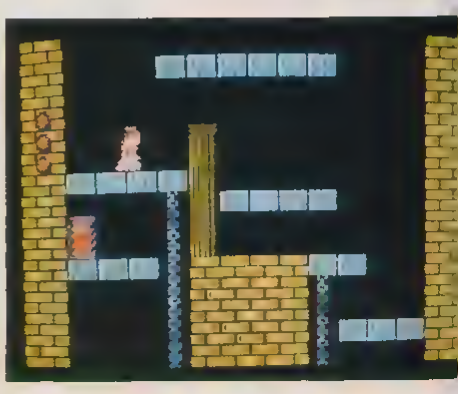
5

Quant à l'**ultime gardien**, il faudra eocore temporiser et utiliser vos acquis en matière de timing. Saisissez-vous des légumes jaillissant des trois cornes d'aboodaoce, évitez les bulles mortelles que lance Wart et enfin lancez-les au moment même où il s'apprête à buller. C'est au terme de six laborieux coups au but, que vous parviendrez à eo finir avec lui. Vous aurez enfin l'immense plaisir de libérer les Subconniens et d'assister au super générique de fin.

Comme vous le voyez, vous o'êtes pas au bout de vos peines. Le loog chemin parsemé d'embûches oécessitera toute votre foi et des nerfs d'acier. Pour encore plus de détails, profitez de l'occasion pour relire le test de jeu dans Player One n°1 et la rubrique Trucs en vrac du mois dernier. ■

Wolfen





7

5- Le classique ostro de fin de round
6- La tête d'oiseau attend que vous vous emparez de l'oeuf.
7- Derrière cette porte, un champignon

Gazza II

Tout nouveau tout beau (ou en tout cas censé l'être), voici le premier jeu de foot de la GX 4000, qui a pour "héros" Paul Gascoigne, célèbre joueur anglais, qui risque de se voir racheté par Marseille, enfin bref...

Autant vous le dire tout de suite, ce jeu est décevant. Après avoir vu Tennis Cup II (au hasard), on était en droit d'attendre d'autres productions profitant un minimum des capacités de la machine. Avec Gazza 2, nos espoirs s'effondrent. Pourquoi ? Réponse au prochain paragraphe.

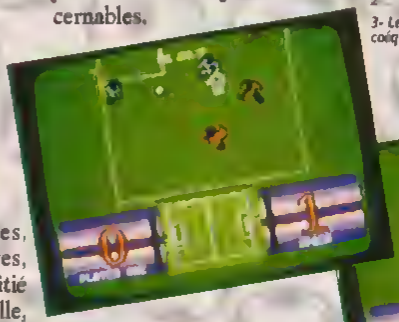
BEAUCOUP DE DEFAUTS...

Sans tourner autour du pot, en faisant fi de fioritures verbales, en allant directement au but, décrivons ce jeu.

Les sprites, minuscules, se déplacent sur un terrain selon un scrolling horizontal, multidirectionnel. Jusque-là ça va, mais le coup d'envoi donné... les passes de vos joueurs se font plus ou moins puissantes selon que vous appuyez longtemps ou pas sur le bouton Feu. Les passes, tirées à fond les galtouzes, traversent carrément la moitié du terrain à une vitesse folle, beaucoup trop rapidement en fait.

De plus, vos passes s'effectuent toujours à ras de terre : autrement dit, vous ne faites jamais de lob. C'est bête, hein ?

Les goals se déplacent le long de leur cage sans bouger vraiment (je m'explique : c'est toujours le même sprite qui bouge, ils ne se sont pas donné la peine de le redessiner pour produire l'illusion de mouvement) au contraire des joueurs qui piétinent (sans doute de rage d'être les protagonistes d'un si piètre jeu) même à l'arrêt. Il existe également un scanner au bas de l'écran, mais il ne sert vraiment à rien : les joueurs sont des pixels indiscernables.



2

1- Des graphismes pauvres
2- Les mêmes avec l'option zoom
3- Le joueur rouge fait une passe à son coéquipier

... POUR PEU DE QUALITES

Alors qu'y a-t-il d'intéressant dans tout ça ? Eh bien, pas grand-chose ! Même s'il est vrai qu'on peut, quoique approximativement, construire une tactique de jeu, il est tout aussi exact qu'on ne s'amuse pas des masses. Un cheat mode existe, qui vous permet de jouer avec les sprites du jeu zoomés : à la présentation, poussez le joystick vers le haut quelques dizaines de fois, jusqu'à ce que le sigle Gazza II rétrécisse. Vous aurez alors le loisir de jouer différemment, mais ce ne sera toujours pas le pied (soupir).

Tant pis, mais on veut mieux pour la prochaine fois. Compris ? ■

Christophe

1

65%

EN RESUME

GAZZA II de EMPIRE

- Console : AMSTRAD GX 4000
- Genre : Simulation sportive
- Graphisme : 60 %
- Son : 60 %
- Durée de vie : 65 %
- Player Fun : 65 %

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !

Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais Tu programmes, tu écris sur traitement de textes Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines . Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc.
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu eo France Et des Plus, il en a un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et uo lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin' Rubber - sur cartouche

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur

* Prix public généralement constaté en version monochrome

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus

Nom _____ Prénom _____ Age _____

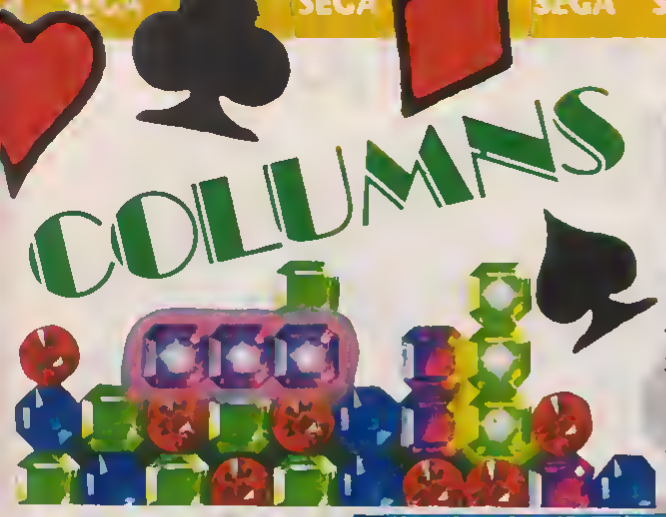
Adresse _____ Tél _____

Ville _____ Code postal _____

Envoyer ce bon à AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

PLAYER 5

COLUMNS



Avec un peu de retard sur le 25 décembre, petit papa Noël apporte un cadeau à ses fans transis d'admiration: Columns, la réponse de Sega à Tetris.

Recette de Sega pour réussir un hit. Prenez des éléments dans deux gros succès, mélangez-les et vous obtenez un nouveau jeu, pas vraiment nouveau d'accord mais super accrocheur. Les deux gros succès en question sont Klax et Tetris et le résultat s'appelle Columns.

COLUMNS LE JEU

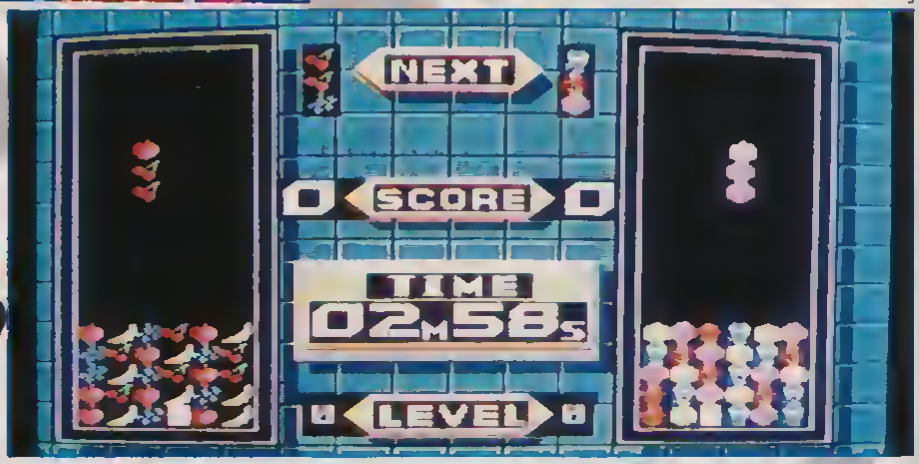
Des colonnes composées de plusieurs figures tombent et s'entassent au fond d'une cuve. Ca c'est pour le côté Tetris. Chaque fois que plus de 3 figures semblables se retrouvent côte à côte, elles disparaissent. Ca c'est pour le côté Klax. Bien sûr, lorsque la cuve est pleine, c'est le game over.

Mais non, Columns ne fait pas que copier.

Vous pourrez choisir 5 formes différentes pour vos colonnes : joyaux, carrés, dés, symboles de jeu de cartes ou fruits. D'accord, ça ne sert à rien, mais c'est toujours agréable. Ensuite, à la différence de Klax, si plus de 3 figures semblables sont côte à côte, elles disparaissent Toutes. Cette nuance est très importante puisqu'elle permet de provoquer des réactions en chaîne, d'enfer.

DES MODES A LA PELLE

Sega, dans son infinie générosité, a en effet doté cette cartouche d'un tas de modes différents qui prolongent la durée de vie de la cartouche. Seul, il n'y a que 2 modes : **Classique** ou **Flash** qui propose de jouer contre la montre. Mais à deux, c'est vraiment du délire. Vous pourrez d'abord choisir d'affronter un copain en mode **Versus**. Chaque joueur joue alors sur son propre terrain. Comme dans la version Game Boy de Tetris, chaque fois que vous faites disparaître des colonnes sur votre terrain, une rangée horizontale apparaît sur le terrain adverse.



Comme en solitaire, vous pourrez choisir entre jeu classique et jeu flash. Gratuitement et sans supplément, Columns vous offre un second mode deux joueurs, encore plus éclatant et en plus très original puisque les deux joueurs jouent alors à tour de rôle sur le même tableau. Cette idée est géniale : il n'y a rien de plus marrant que d'ennuyer l'autre en balançant une colonne dans ses constructions.

Columns n'est donc pas un jeu d'une originalité débordante mais on s'y amuse vraiment, et c'est le type de cartouche qui manquait sur la SMS. Possesseurs de Sega, ne soyez plus triste. Les possesseurs de Nintendo se tétrisent. Hé bien, columnisez-vous ! ■

Iggy

1- Mode 2 joueurs ou 2 tableaux.
2- ou sur 1 seul
3- Cuve pleine, bientôt la fin

85%

EN RESUME

COLUMNS de SEGA

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : Jeu de réflexion
- Graphisme : 60 %
- Son : 70 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 89 %

World Cup Italia 90

Ah, l'Italie... Ses spaghettis, sa tour de Pise, ses pizzas, mais aussi et surtout, sa coupe du monde de football, qui, même si elle est terminée, en a captivé plus d'un.

Et si vous êtes amateur du ballon rond, vous ne me contredirez pas. Sega a d'ailleurs profité du fait que cet événement soit encore présent dans nos mémoires, pour sortir un jeu sur la console Master System : World Cup Italia 90.

ÇA PARTAIT D'UN BON SENTIMENT...

Vous pouvez jouer seul ou à deux et choisir entre participer à la coupe du monde, à un match amical ou vous entraîner aux tirs au but. Sélectionnez ensuite une des 30 équipes du championnat et... c'est parti ! Le jeu commence. En même temps se pointe en vous un brin de déception...

Le match débute. Vous engagez. Vous prenez la balle, parcourez une partie du terrain puis faites une passe à un de vos coéquipiers en vous positionnant dans sa direction et en appuyant sur le bouton 1. Cela fait, vous vous rendez compte que vous avez déjà traversé tout le terrain (ici Roger Zabel en direct du parc des Schtronmpfs !). Vous shootez vers les buts adverses afin de marquer, mais la cage est si minuscule que le gardien n'a qu'à tendre le bras pour arrêter votre tir. La suite du match se déroule dans une atmosphère **embrouillée** : vous voulez tackler votre adversaire mais il est déjà loin et vous perdez de précieuses secondes à essayer de repérer le joueur que vous dirigez...

ÇA PASSE OU ÇA CASSE

Enfin bref, vous vous rendez compte que la jouabilité n'est pas géniale. La séquence des tirs au but, assez réussie graphiquement, perd de son relatif attrait du fait qu'il est pratiquement impossible d'arrêter un tir : le ballon part si vite que vous n'avez vraiment qu'une chance sur neuf (le nombre de directions de tir) de le stopper. Il ne vous est même pas accordé une demi-seconde pour réagir.

Non, ça passe ou ça casse (et souvent ça casse). Comme vous l'avez sans doute compris, je ne vous conseille pas cette cartouche. C'est le genre de réalisation qui ferait détester le football aux plus fans de ce sport. Non mais sans blague.. ■

Christophe

1 Un chimpanzé garde les buts

2- Un tir qui échouera dans les bras du gardien

3- Sur le même écran, la limite de la surface de réparation et le rond central révélant la petitesse du terrain

4 Un tir de l'angle du terrain, appelé corner

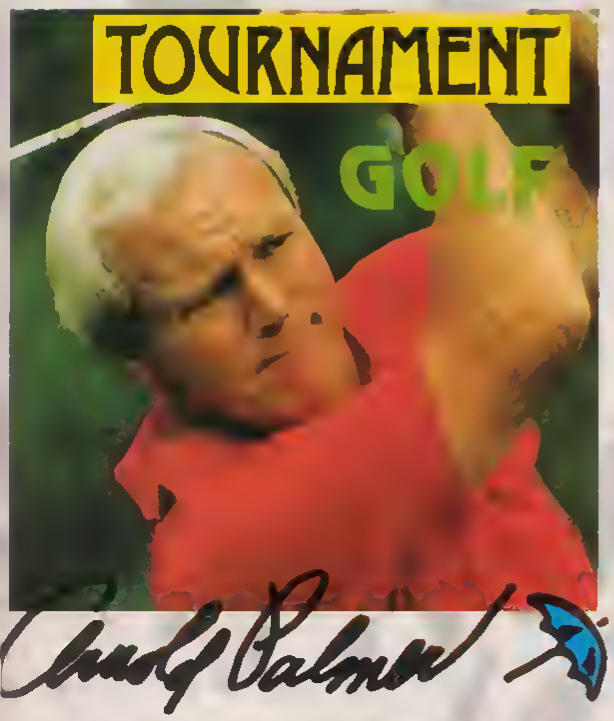
50%

EN RESUME

WORLD CUP ITALIA 90 de SEGA

- Console . SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 75 %
- Son : 65 %
- Duree de vie : 60 %
- Player fun : 50 %

TOURNAMENT GOLF



Le golf étant très populaire au Japon, il n'est pas étonnant de voir fleurir les simulations de ce sport sur nos petites consoles bridées. La Megadrive n'a désormais plus de raison de se sentir exclue de ce courant.

Deux modes vous sont proposés. Le mode Practice est destiné aux débutants ou à ceux qui veulent jouer à deux. Vous pourrez y sélectionner un niveau de difficulté différent pour chaque joueur et surtout modifier tous les éléments du jeu.

ON THE GREEN

Pour le bon joueur, le must est de concourir en mode Tournoi. Il pourra y affronter quinze adversaires dirigés par la machine et améliorer son niveau. Chaque joueur qui gagne une manche, ou qui est dans les huit premiers, voit en effet certaines de ses caractéristiques (adresse, puissance...) augmenter. La qualité des clubs (en fibre de verre ou en céramique) s'améliore également. C'est réaliste, mais je trouve dommage que les conseils du caddy ne s'améliorent que quand on devient meilleur : à mon avis, c'est quand on débute qu'on a besoin des conseils les plus précis. Et lorsque vous aurez envie de changer, il sera toujours temps d'essayer le mode Match play (partie à trous) qui change la manière de compter les points.

Une vue 3 D et une carte du parcours occupent la majeure partie de l'écran. Les autres renseignements concernant le jeu (état du joueur, choix du club, direction du vent, position des pieds, avis du caddy...) sont donnés dans des fenêtres.

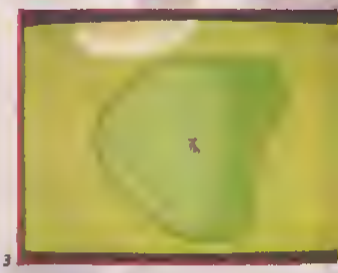
Lors du swing, une jauge de puissance s'affiche à l'écran. Elle permet de sélectionner la force et la hauteur du coup. Un curseur permet de sélectionner la direction du tir. Lorsque la balle arrive sur le green, la scène n'est plus vue en 3 D mais de dessus.

FAISONS AVEC CE QU'ON A

Doté d'une réalisation vraiment séduisante (machine oblige), Tournament Golf est très agréable à jouer. Par contre, côté réalisme, c'est pas vraiment ça : on est même assez loin de ce qu'on a pu voir sur d'autres consoles. A mon avis, Arnold Palmer, qui a mis son nom sur la cartouche, n'a pas vraiment dû superviser son développement. On réussit souvent des coups, qui, dans la réalité tiendraient du miracle. De plus, la vue 3 D n'est pas toujours conforme à ce qu'on voit sur le plan. Un peu gênant, non ?

Si vous désirez une simulation de golf hyper- réaliste, attendez un peu. Par contre, si vous recherchez avant tout un jeu sympa et jouable, vous pouvez vous laisser tenter par Tournament Golf. ■

Golfing Iggy



1- Dans le sable jusqu'au coup.
2- La girouette indique la direction du vent.
3- Un peu moins canon, la vue sur le green.

70%

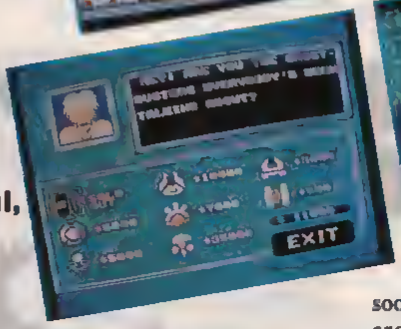
EN RESUME

ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF de SEGA

- Console : SEGA MEGADRIVE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 75 %
- Son : 78 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 80 %

GHOSTBUSTERS

2



3

4

Après la destruction du temple de Zuul, les affaires sont calmes pour les Ghostbusters, trop calmes même. Le chômage n'est pas loin.

Heureusement pour nos amis, les spectres sont de retour et ils ont envahi les maisons de la ville. Let's go Ghostbusters !

ECTOPLASME TOI-MEME !

Première étape : je choisis mon chasseur de fantômes. Je pourrais prendre Egon qui est faible mais rapide, ou Peter qui est plus équilibré. Mais comme mon truc c'est plutôt de passer en force, je prends Raymond qui est lent mais coriace. Une petite course en voiture et j'arrive dans la première maison hantée. Immédiatement, je suis attaqué par toutes sortes de revenants. Heureusement que je peux leur tirer dessus. Arme au poing, j'explore la maison et soudain, horreur, je tombe nez à nez avec un fantôme qui a l'air plus dangereux que les autres. Pensez donc, il a un chapeau d'où sort une espèce de spectre à l'air pas très sympa. Plusieurs coups au but plus tard, je réussis à le détruire. Un petit fantôme s' échappe alors : si je réussis à le capturer, je gagne des points de vie. Ce ne sera pas trop pour affronter la plante verte hantée qui m'attend à la fin du niveau. Une fois cette maison nettoyée, je gagne un peu d'argent, ce qui me permet d'acheter des objets (lunettes infrarouge, régénérateur de vitalité...) ou des armes anti-fantômes plus puissantes. Et c'est reparti pour de nouvelles maisons hantées par des fantômes toujours plus délirants et toujours plus nombreux à combattre.

LA CHASSE AUX REVENANTS

Sans être complètement indispensable, Ghostbusters est un jeu très amusant qui respecte bien l'ambiance du film. Deux atouts le démarquent des autres jeux de plate-forme. D'abord, il va falloir retrouver son chemin et éviter les culs-de-sac. Personnellement, je trouve ce petit côté labyrinthe très agréable : c'est toujours sympa de tomber sur un jeu qui ne fasse pas appel qu'aux réflexes. Ensuite, il bénéficie d'une excellente réalisation. Les graphismes sont vraiment très réussis, surtout pour les fantômes, tous plus géniaux les uns que les autres, et les musiques sont au niveau des possibilités de la machine. Le seul reproche que je lui ferai, c'est sa durée de vie : quatre niveaux, ce n'est pas beaucoup. Mais c'est vrai qu'ils sont longs et, comme avec la plupart des jeux Megadrive, il est possible de choisir son niveau de difficulté. Et croyez-moi le niveau difficile est loin d'être évident à maîtriser. Si vous cherchez un bon jeu de plate-forme sur Megadrive, laissez-vous tenter par Ghostbusters. ■

Iggy

1- Plus délirant y a pas.
2- Un monstre incandiaire pour la maison en feu
3- Gardez votre argent pour l'objet à 35000 frs
4- Aouh !

84%

EN RESUME

GHOSTBUSTERS de SEGA

- Console : SEGA MEGADRIVE
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 89 %
- Son : 85 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 89 %

AERO BLASTERS

Shh hssssssss ! Blaster one, scramble ! Blaster two, scramble ! Décollage immédiat pour un shoot'em'up de plus sur la PC Engine...

Les jeux de tir se suivent et se ressemblent sur la console Nec ! Aero Blasters est le dernier en date. Tiré d'un jeu de café Kaneco, cette adaptation lui est strictement

identique. Le concept d'Aero Blasters n'apporte rien de nouveau, mais la possibilité de jouer à deux simultanément permet de passer de très bons moments. Après quelques crampes, Crevette (l'ami des shoot'em'up), raconte ce qu'il a vu défiler devant ses yeux carrés. Good luck, boy ! Aye, aye Sir !

DON'T THINK, JUST DESTROY !

Lorsqu'on joue tout seul, on commence par sélectionner le vaisseau que l'on veut piloter, le rouge, Blaster One ou le

2

jaune, Blaster Two. Ce choix est purement esthétique car ils ont des performances identiques. Reste le mode Dual Scramble pour les parties à deux jnueurs.

Le paddle bien en main, décollage automatique, la baston commence. Pas d'innovation fracassante dans ce jeu. Vous commencez avec une arme peu efficace et des bonus, placés sur votre parcours, qui augmentent votre puissance de feu. Et comme dans tout bon shoot'em'up, il s'agit de survivre longtemps avec le maximum d'armes possible. Le scrolling horizontal, d'une fluidité sans reproche, vous balade le long de décors de plus en plus glauques. D'une ville de bord de mer, on arrive rapidement à une cave infestée de canons-laser.

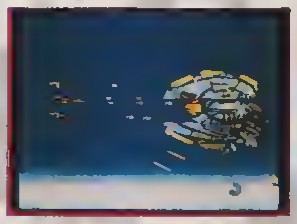
Les niveaux suivants ne sont pas plus gais : tunnel étriqué ou labyrinthe, vos nerfs seront mis à rude épreuve. A signaler le level 4, qui vous promène sur une planète sans gravité. Chaque mouvement est accompagné d'une glissade difficilement contrôlable. Ça, c'est du sport ! Les monstres de fin de niveau méritent eux aussi le détour. Ils sont tous différents, cela va du vaisseau géant au Goldorak crache-la-mort...

3

WELL DONE, CHAPS !

Je le répète, le grand Plus d'Aero Blaster est de pouvoir jouer à deux simultanément. Les habitudes de jeu en sont complètement modifiées et le fun quxdruplé. Le plus impressionnant reste le nombre de sprite qu'il peut y avoir à l'écran. A certains passages, votre vaisseau slalome dans une constellation de lasers, boules d'énergie et autres aliens pressés d'en finir avec vous ! Et tout ça ne ralentit en rien l'animation. Bref, du bon boulot ! A conseiller aux fans du genre. ■

Crevette, tire plus vite que son paddle !



4

1- Matez le mega tir du yellow Blaster !
2- Sans les patins c'est la mort. rapide !
3- Le scrolling de fond est incroyable
4- Même dans l'espace on n'est pas tranquille !

90%

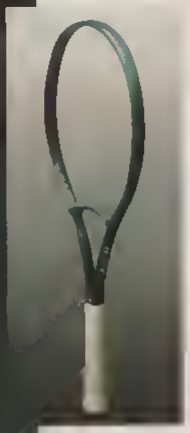
EN RESUME

AERO BLASTERS de HUDSON SOFT

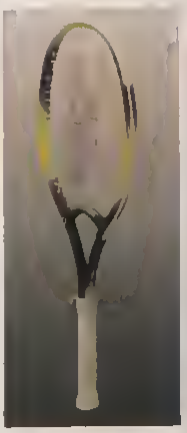
- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : Shont'em'up
- Graphismes : 92 %
- Son : 86 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 94 %

ROSSIGNOL

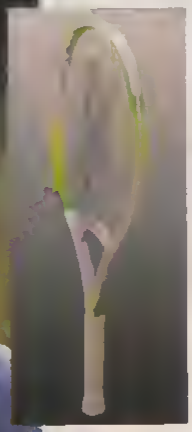
VOS PREMIERES ROSSIGNOL !



QUANTUM JUNIOR
A partir de 10 ans
Graphite / fibre de verre
Tamis maximid
Haute performance
Longueur 64 cm
Raquette profilée vendue cordée



PROGRESS JUNIOR
A partir de 10 ans
Alliage aluminium
Tamis maximid
Grande maniabilité
Longueur 64 cm



PROGRESS CADET
8 - 10 ans
Alliage aluminium
Tamis maximid
Grande maniabilite
Longueur 60 cm

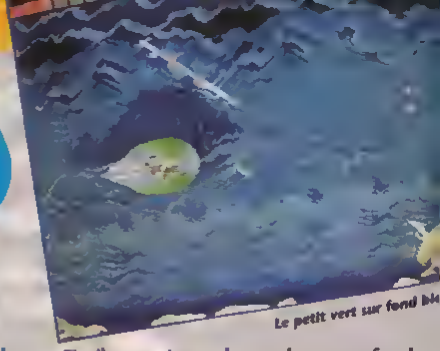
PROGRESS MINI
Jusqu'a 8 ans
Alliage aluminium
Tamis midsize
Grande maniabilite
Longueur 56 cm

Si tu es un petit champion de 6 ans, ta première Rossignol s'appelle Progress Avec cette raquette métallique, à toi l'avantage !
Si tu es un grand champion de 10 ans, ta première Rossignol en fibre, c'est la Quantum Avec elle, tu es bien parti pour la perf !

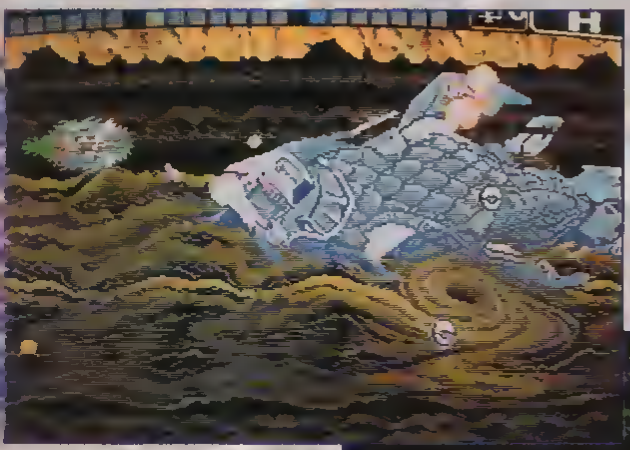
ROSSIGNOL
VICTOIRE DE L'IMAGINATION

BLANCO TXG

DARIUS plus


Le petit vert sur fond bl

Darius, c'est le monsieur Plus des jeux Nec. Plus de décors géniaux, plus de superbes monstres, plus de belles musiques et... plus de difficultés.

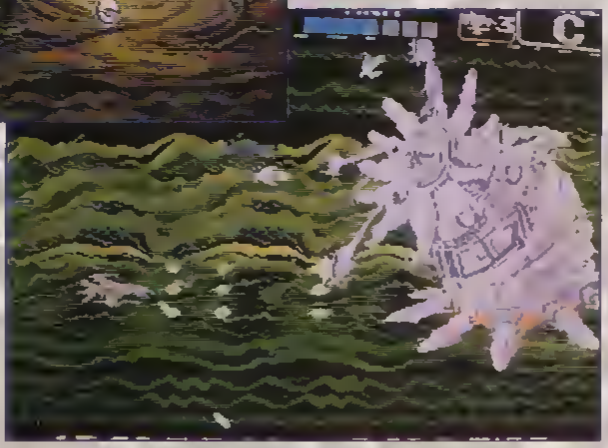

Des graphismes geants

Ce jeu n'est pas inconnu des possesseurs de CD Rom, puisque c'est sur ce support qu'il est d'abord sorti. Devant son succès, Nec Avenue a décidé de l'adapter en cartouche et personne ne s'en plaindra.

JE NE VEUX PAS MOURIR SI JEUNE

Il était une fois une belle planète où les gens s'aimaient et vivaient en paix (on peut toujours rêver). Horreur, des forces extraterrestres la prirent pour cible et mirent tout à feu et à sang. Dernier survivant, vous tentez de vous échapper de cet enfer. Votre vaisseau est équipé au minimum mais comme vous vous en doutez, des pilules de couleur augmenteront sa puissance.

Mais ne t'attends pas, ami lecteur, à des armes délirantes, genre laser qui tire partout en faisant des tourbillons verts. Le truc de ce jeu, c'est la simplicité et l'action pures et dures. Et il faut reconnaître qu'on n'est pas déçu. Même en mode Facile, Darius est super dur. Trop dur, à mon avis, pour un joueur normal. Afin d'apprécier ce jeu, il faut avoir une bonne habitude des shoot'em'up et pour un bon joueur, c'est le pied. Surtout que les 26 niveaux garantissent un bon paquet d'heures de stress. Et pour éviter de se lasser, Darius introduit une super idée : il est possible à la fin de chaque stage, de choisir entre deux niveaux différents. Personnellement, je trouve que c'est une idée géniale.


Dur, dur les monstres de fin de niveau

C'EST BEAU COMME LA-BAS, DIS

Non content d'être suffisamment difficile pour résister aux pros, Darius est vraiment très beau. Les décors sont magnifiques et un scrolling sur deux plans, additionné parfois de modifications de couleur en fond, leur donne du relief.

Quant aux **monstres** de fin de niveau, c'est la folie ! Rien que l'énorme **poisson-fossile** du premier niveau vaut le détour. Et si vous vous accrochez, vous pourrez contempler un **hippocampe**, une **étoile de mer**, un **requin** et bien d'autres **bestioles marines**, toutes plus belles les unes que les autres. Les possesseurs de **Supergrafx** auront même la joie de bénéficier d'une version améliorée, proposant une animation légèrement meilleure que sur PC Engine.

De plus, la bande sonore somptueuse prouve que les musicos japonais commencent à bien savoir exploiter une PC Engine. En résumé, Darius, c'est dur mais qu'est-ce que c'est bon ! ■

Iggy

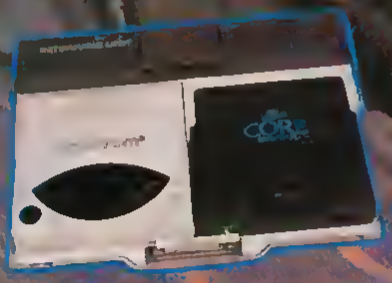
88%

EN RESUME

DARIUS PLUS de NEC AVENUE

- Console : NEC PC ENGINE et SUPERGRAFX
- Genre : Shoot'em'up
- Graphisme : 95 %
- Son : 95 %
- Durée de vie : 95 %
- Player Fun : 78 %

SODIPENG PC ENGINE



CORE GRAFX + 1 JEU
1290 Frs*

CD ROM
2990 Frs*

CD ROM + CORE GRAFX + 1 JEU
3990 Frs*

PC ENGINE GT + 1 JEU
2490 Frs*

SUPER GRAFX + 1 JEU
1990 Frs*

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

SODIPENG

ALICE IN WONDERLAND

Mario Bros, un des jeux les plus géniaux jamais inventés, a vu des clones apparaître sur d'autres consoles. Les disciples s'appellent Alex Kidd sur Sega et Alice sur Nec.

Alice ne rit pas de se voir si belle en ce miroir. Elle préfère passer à travers pour atterrir dans un monde merveilleux où les crocos sont chahuteurs et où le lapin pressé est insaisissable.

REGARDE, UN PASSAGE SECRET

Le Pays des Merveilles (Wonderland en anglais) n'est pas très calme. En fait, on peut même dire qu'il est très mal famé. Les marguerites lui lancent des pétales empoisonnés, les dindons larguent des oeufs explosifs, les bonshommes de neige ont des sales têtes et bien sûr, les cartes à jouer de la Reine de Coeur vous attaquent avec leur lance. Pour survivre dans ce pays pas si merveilleux que ça, Alice saute sur la tête des affreux (et sa petite robe se soulève en même temps, hé oui !) et envoie des éternuements à ses adversaires. Lorsque vous appuyez plus longtemps sur le bouton de Tir, elle peut même envoyer des méga éternuements qui font très mal.

Dans le Pays des Merveilles, la magie est très utile. En mettant le jeu en Pause et en appuyant sur Select et I en même temps, Alice a accès à son livre de sorts. Au début, elle ne peut choisir que celui qui rend visibles les bonus cachés, mais au cours du jeu, elle peut récolter de nouveaux sorts aux pouvoirs variés.

Et bien sûr, comme dans tout jeu de plate-forme japonais, les bonus et les passages secrets foisonnent.

VOUS AVEZ UNE PETITE SOEUR ? ÇA TOMBE BIEN

Le problème de ce soft, c'est que Face ne possède pas le savoir - faire de Nintendo en matière de jeu vidéo. Résultat : Alice in Wonderland est bien moins riche que Mario. Le principal reproche que je lui ferai, c'est le côté monotone de ses tableaux. Par exemple, la plupart des scènes se passant dans la forêt reprennent les mêmes décors, ce qui est un peu lassant à la longue.

Mais ce n'est pas parce qu'un jeu est moins bien que Mario qu'il est nécessairement nul. Alice contient suffisamment de surprises pour vous occuper. De plus, il bénéficie des capacités de la Nec et offre, comme on pouvait s'y attendre, des graphismes et des animations hyper clean. C'est typiquement le genre de jeu qui éclatera vraiment les plus petits. Si vous avez un petit frère ou une petite soeur, vous savez ce qui vous reste à faire : faites-lui offrir Alice et volez-lui la cartouche de temps en temps. Un petit tour dans le Pays des Merveilles, ça ne se refuse pas. ■

Iggy (in Playerland)

1- Quh le vilain Amstrad !
2 Attention aux épines.
3- Il y a même les célèbres cartes de Coeur.

2

3

1

75%

EN RESUME

ALICE IN WONDERLAND de FACE

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 87 %
- Son : 73 %
- Durée de vie : 87 %
- Player Fun : 84 %

VOUS VOULEZ JOUER ?

GAME'S

Le plus grand choix de jeux

JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX NINTENDO
SEGA / ATARI
JEUX DE ROLES

L'UNIVERS DU JEU AU MEILLEUR PRIX !

GAME'S

VOUS VOULEZ JOUER ?

Le plus grand choix de jeux

JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX NINTENDO
SEGA / ATARI
JEUX DE ROLES

CAGNES-SUR-MER
67, bd du Maréchal Juin
Tél. 93 22 55 21

LYON LA PART-DIEU
Centre commercial
Tél. 78 62 70 30

ST-QUENTIN-YVELINES
Centre commercial
Tél. 30 57 13 43

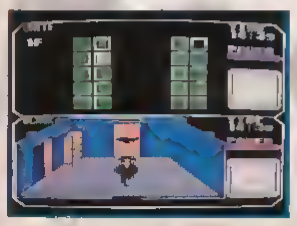
VELIZY 2
Centre commercial
Tél. 34 65 18 81

PARLY 2
Centre commercial
Tél. 39 55 19 20

SPY VS SPY

Les deux zéros de Spy vs Spy désertent leurs planches de BD pour l'univers coloré de la Nintendo...

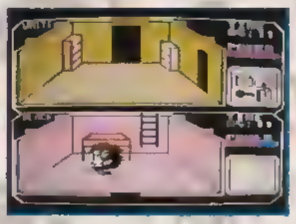
Spy vs Spy sont de très vieux héros de bandes dessinées, ils hantent depuis de nombreuses années les pages de MAD, un journal satyrique américain. Les deux frères jumeaux à l'air retors ne se différencient que par la couleur de leur costard : l'un est tout en noir et l'autre tout en blanc. On devrait plutôt dire frères ennemis d'ailleurs, car ils se battent dès qu'ils se rencontrent. Leur stupidité, leur manque de savoir-vivre et de fair-play les rendent irrésistiblement drôles. Cette version Nintendo vous permet de jouer seul ou à deux pour prendre la place de ces sacrés phénomènes.



Le plan est super pratique !

L'ESPION QUE J'AIMAIS ?

Au cours d'une mission périlleuse, ces loosers de Spy vs Spy se sont retrouvés bloqués à l'intérieur d'une ambassade étrangère ! Faits comme des rats (c'est le cas de le dire !). Vous devez prendre les paddles de la Nintendo pour les sortir de là. Une seule porte vous sépare de la liberté. Pour franchir cette porte de sortie, il faut auparavant retrouver un certain nombre d'objets.

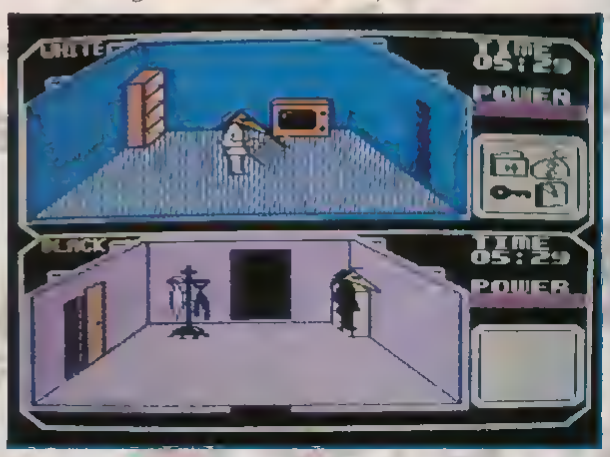


SPY vs (contre) SPY !

Ils sont au nombre de cinq : un passeport, un dossier secret, de l'argent, une valise pour tout transporter et la clef qui vous permet d'ouvrir la dernière porte.

Ces objets sont dispersés dans l'ambassade, planqués dans des bureaux, des armoires ou derrière des tableaux. Pour les prendre, il suffit de déplacer le meuble dans lequel ils se trouvent. Tant que vous n'avez pas la valise, vous ne pouvez en porter qu'un seul à la fois.

Les locaux de l'ambassade changent selon le niveau où vous vous trouvez. D'un bâtiment rectangulaire avec un petit nombre de pièces, vous arrivez rapidement à un énorme complexe de plusieurs étages ! En passant les portes, vous vous déplacez de salle en salle. Sur commande, vous pouvez consulter votre plan personnel où sont indiqués les emplacements des objets et de l'autre Spy, mais pas celui de la porte de sortie.



En possession des quatre objets

Comme les Spy ne s'aiment pas beaucoup, il est possible de déposer des pièges à l'adresse de votre adversaire. Bombes (normales ou à retardement) ressorts et seaux d'eau sont au programme. Retenez bien l'endroit où vous les laissez ; elles peuvent aussi se retourner contre vous !

Dernier point à préciser, le temps est limité. Quand il est écoulé, vous êtes en "game over" ; il est donc important de ne pas perdre de temps et de penser à chercher d'abord les objets, plutôt que de vouloir se friter avec le frangin.

UN JEU COMPLETEMENT MAD !

Ce n'est pas la première fois que Spy vs Spy se fait digitaliser. Les deux Spy s'affrontaient déjà sur des vieux micro comme le C-64 ou l'Apple II (sortez la carte Vermeil !). Cette version Nintendo tient la route, mais peut paraître un peu répétitive. Les décors ne varient pas avec les niveaux. L'esprit de la BD est tout de même conservé. Très sympa en mode deux joueurs, ça reste un jeu moyen à ne pas acheter en priorité ■

Crevette, l'ami des petits

80%

EN RESUME

SPY vs SPY de KEMCO

- Console : NINTENDO NES
- Genre : Arcade-aventure
- Graphisme : 40 %
- Son : 50 %
- Durée de vie : 55 %
- Player Fun : 85 %

WORLD WRESTLING

Crevette m'énerve. Qu'est-ce que je peux faire ? Le faire taire par la force ? Trop risqué. Allez, on n'a qu'à faire une petite partie de catch. World Wrestling, le nouveau moyen de frapper ses amis sans prendre de risque.

Aujourd'hui, petit coup de dépaysement : je mesure 2,03m et pèse 150 kg. Hé oui, j'ai choisi d'être Dr Guildo. Mais j'aurais pu également incarner Boris Chekov, la "machine sibérienne" ou Randy Gomez, la "grenade volante" ou encore un de ces dix personnages dont les mensurations tiennent plus du gorille que de l'être humain.

TIENS, PRENDS DONC UN COUP DE BRISE-REINS ARGENTIN

Comme me le fait remarquer Crevette, on n'a jamais trop de muscles. Alors avant le match, hop, un petit tour au gymnase. A coups d'haltères, de pompes ou de barre, je vais pouvoir me façonner ce corps d'athlète dont j'avais toujours rêvé.

Le jour J, me voilà sur le ring. J'entame très fort avec une étreinte de l'ours. Mon adversaire tombe à terre et j'en profite pour lui sauter sur les reins. Non, je ne veux pas entendre de réflexions : au catch, c'est permis. Un petit placage au sol et je vois déjà la victoire. C'était trop beau : le voilà qui se dégage et me fait le coup de la bombe atomique, suivi de l'étreinte de la pieuvre. Comme si ce n'était pas assez, il monte sur les cordes et me plonge dessus avant de m'envoyer valser hors du ring. Qu'est-ce que je suis venu faire ici ?

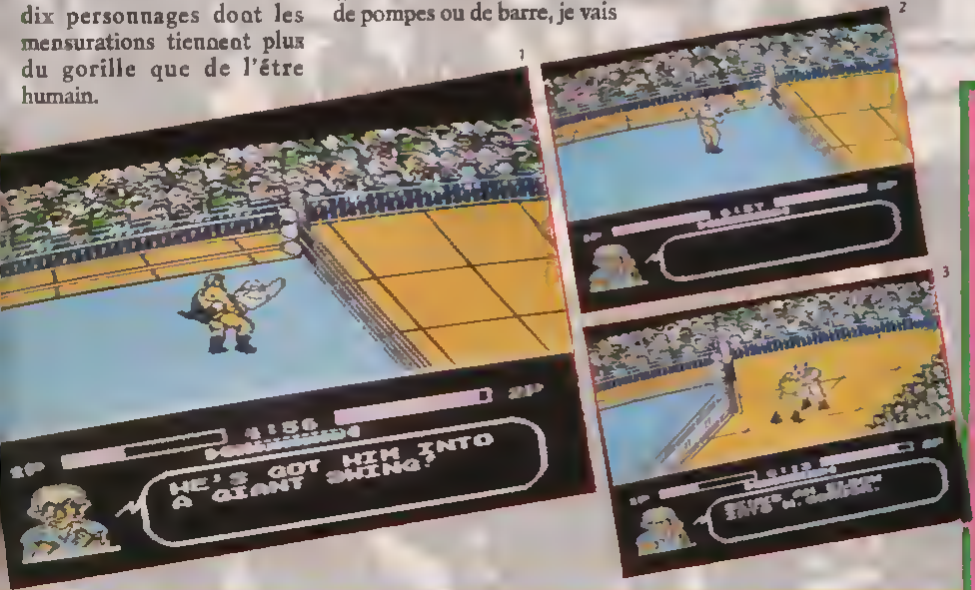
DEFOULE-TOI SUR TES AMIS, C'EST BON POUR TOI

World Wrestling est un jeu marrant mais qui souffre de quelques défauts. D'abord, il se comporte parfois un peu bizarrement. Au beau milieu d'une partie par exemple, mon catcheur noir est devenu blanc sans que je demande rien à personne (non, ce n'est pas Michael Jackson !). Une autre fois, au beau milieu d'une prise acharnée, paf, l'écran s'immobilise et plus moyen de déplacer les joueurs. Après cinq minutes d'effort, j'ai dû redémarrer la console. Sympa ! Je croyais pourtant que les jeux Nintendo étaient hyper testés avant d'être commercialisés...

A mon avis, le plus gênant dans cette cartouche est son petit côté ennuyeux quand on joue seul. En fait, les prises sont spectaculaires mais on pratique souvent les mêmes, ce qui lasse un peu. Par contre à deux, on s'amuse vraiment. Franchement, faire l'écartèlement géant ou le brise-reins à une main à son meilleur copain, c'est vraiment fun. D'ailleurs, maintenant que Crevette est au tapis, faudra que j'essaye avec Matt Murdock. ■

Hulk Iggy

1- Viens faire un tour de manège avec moi.
2- Du haut des cordes, le saut de l'ange
3- On se frite même en dehors du ring



73%

EN RESUME

WORLD WRESTLING de TECMO

- Console : NINTENDO NES
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 80 %
- Son : 75 %
- Durée de vie : 68 %
- Player Fun : 80 %

L'ARCADE DEPASSE

Wonder is back. Pour sa deuxième rubrique, il vous a concocté un cocktail explosif à faire sauter votre porte-monnaie. Si après vos cadeaux de Noël, il vous reste un peu d'argent de poche, n'hésitez pas à l'enfouir dans un des jeux sélectionnés par Wonder Fra.

CARRIER AIRWING

DE CAPCOM

Et voici le nouveau Shoot'em'up horizontal de chez Capcom. Tout d'abord vous avez le choix entre 3 avions que vous pouvez équiper en fonction de votre nombre de points. Ensuite, c'est le choc, les graphismes sont fabuleux. De Tokyo, vu à haute ou basse altitude, aux temples grecs en passant par l'Antarctique ou l'Himalaya, tous les décors sont très réalistes et hyper beaux. A croire que Capcom invente chaque mois une nouvelle technique graphique.

L'animation n'est pas en reste, le scrolling horizontal est parfait. De plus vous pouvez augmenter 40 fois la puissance de votre tir en récupérant les options, un conseil prenez le tir bleu. Somme toute, Carrier Air Wings est un jeu, où du début à l'anéantissement du satellite final, on a autant de plaisir à jouer qu'à regarder. Moi je préfère jouer. ■

Un croiseur de détruit mais.

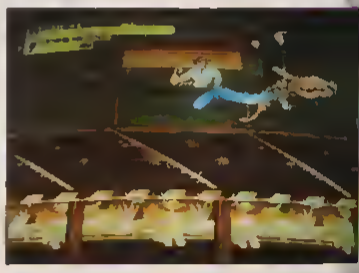
FINAL FIGHT

DE CAPCOM

Choisissez votre personnage.

Toujours chez Capcom, Final Fight est assez ancien et si j'en parle maintenant c'est qu'il est en cours de développement sur la fabuleuse Super Famicon de Nintendo. C'est un jeu de combat (possibilité de jouer à deux en même temps) un peu comme Double Dragon, mais en plus réaliste. La réalisation est irréprochable, les graphismes superbes rendent aussi bien l'ambiance sordide des quartiers mal famés, que le luxe de l'hôtel où réside le chef du gang des méchants.

Chaque personnage a une panoplie de coups propres à son type de combat, coup de poing, de pied, plus un coup spécial en appuyant sur les boutons de pied et de poing. Il existe même des coups cachés, ceux d'Haggard sont très impressionnants et efficaces. Une barre d'énergie visualise les points de vie des personnages ainsi que ceux des ennemis. ■



Le coup de pied sauté de Cody.

■■ Des nouveautés, toujours des nouveautés. Les prochains jeux sont géniaux, entre Dragon Sabe Super Pang de Mittchel et Gals Panic de Kaneko un espèce de Qix strip. Et attention aux prochains !

LES BORNES

PIPE DREAM

DE V.SYSTEM

Un bon tuyau !

Après **Lode Runner**, **Tetris** ou **Klax**, **Pipe Dream** est l'un des rares jeux à être sorti sur micro avant l'arcade. Vous jouez le rôle d'un petit plombier raccordant des tuyaux, afin que l'eau puisse arriver aux pompiers chargés de maîtriser des incendies. Sur la gauche du jeu, les morceaux de tuyaux arrivent un par un, et un compteur indique le nombre de tubes déjà assemblés. A droite est signalé votre quota de tuyaux à installer et en bas un timer, figuré par une barre bleue, indique le moment où l'eau va s'écouler. Bien sûr, s'il y a une cassure dans la tubulure au moment où l'eau doit s'écouler, vous avez perdu.

Dans les niveaux suivants, ça devient franchement délirant, des objets vous empêchent de placer vos tubes, des téléporteurs font passer l'eau d'un endroit à un autre et il y a même des tuyaux à sens unique. Tous les cinq tableaux, vous avez droit à une animation amusante, ce qui agrémente le jeu. Une fois encore, la preuve est faite qu'il ne suffit pas d'avoir des graphismes sophistiqués pour rendre des jeux jouables et amusants. ■

Bloop, le dino-fou

TROG

DE BALLY MIDWAY

Trog ! Trog ! Moi homme des cavernes ! Moi avoir trouvé comment tuer Dinos ! Trog ! Trog ! A jeu fou, idées folles, ce jeu est l'un des plus délirants que j'ai vus. Le principe est simple, c'est celui du **Pac-Man**. Quatre petits dinosaures vivent dans le pays d'Og. Il y a Rex le Rouge, Bloop le Bleu (Aga ! Aga ! Zoup ! Zoup ! C'est le fou de la bande), Spike le Jaune et la petite Gwen en rose. Leur but est de récupérer tous les oeufs du tableau, cela en évitant les Trogs qui sont des hommes des cavernes infestant les 50 îles d'Og.

A la fin de chaque tableau, il y a une animation à mourir de rire. Et le meilleur c'est que le jeu est bourré de petits détails complètement fous. Quand on se fait tuer, les ennemis nous dévorent avec couteau-fourchette-serviette. Une option permet de se transformer en tyrannosaure et de croquer tous les ennemis, des flaques de boue nous engloutissent, à un niveau, des trempolines nous envoient d'un bout à l'autre du tableau, et j'ai même vu un Trog l'utiliser et s'éclater en gros plan contre l'écran du jeu... En plus du côté graphique génial, les sprites, eux, tiennent à la fois des poupées de chiffons et de la pâte à modeler, ce qui donne l'impression de voir un clip de Peter Gabriel. Sur ce, je retourne y jouer c'est trop éclatant. Trog ! Trog ! Trog ! Blblbl ! ! ! ■

Wonder Fra

Namco et Nemo le tout dernier Capcom, mon porte-monnaie va encore avoir un trou. Il y a aussi bm, ils bénéficieront d'une nouvelle technique graphique, à suivre... Remerciements à O.E.M.

NIGHTBREED

LES MONSTRES SONT LA !

Courageux lecteurs, vous pensiez avoir exterminé les derniers rejetons des hordes du Mal, vous croyiez avoir débarrassé la Terre des vampires, loups-garous et ghoules, confiants dans vos prouesses de St Georges des consoles...

Il n'en est rien ! Player One révèle la terrible vérité : Les Monstres Sont Là ! Dès maintenant, découvrez la terrifiante cité de Midian, refuge des engeances de la Nuit, la capitale des Nightbreed ! Ne reculant devant rien, Player One n'a pas hésité à dépêcher l'innocent Ino Ata pour rencontrer Clive Barker, metteur en scène de Cabal, Hellraiser et auteur des "Livres de sang" (Ed. Albin Michel), l'homme de l'Horreur des années 90, celui qui fit trembler Stephen King ! Mais laissons la parole au brave Ino Ata...

ATHABASCA

Dès le début de ce reportage, l'Etrange était au rendez-vous. Je m'appelle Inoshiro Athabasca et, ô surprise, la ville de Midian, refuge des monstres, est proche du lac Athabasca, Canada, d'où vient mon nom. Troublant, n'est-ce pas ? Mais, prélude obligatoire, laissez-moi vous résumer ce film qui nous dévoile l'indicible.

IL ETAIT UNE FOIS...

Il existe, aux confins du Canada, une ville nommée Midian. Ses habitants ne sont ni des bûcherons rustiques, ni des chercheurs d'or en chemise à carreaux ; ce sont des Monstres ! Midian est le refuge des survivants des races oubliées du commun des mortels, une arche de Noé pour ceux dont on chuchote le nom les soirs de pleine lune, au coin du feu. Vampires, berserkers, femmes porcs-épics, créatures grotesques, inquiétantes et odieuses s'y côtoient, avec l'adoration du dieu Baphomet et la crainte des hommes comme dénominateurs communs.

CABAL Champion des Creatures de la Nuit

KINSKI Son visage épouse les formes de la Lune

A des centaines de milles de là, le jeune Boone est victime de cauchemars répétitifs où des êtres obscènes l'invitent à venir goûter aux délices de l'oubli dans la ville de Midian. Pendant ce temps, la police est confrontée à une série de meurtres abominables. Tout semble accuser Boone. Après une initiation sanglante, celui-ci va devenir Cabal, champion de la ménagerie infernale de Midian tandis que le tueur

■ ■ Lire Clive Barker BD de nim en bande par Dupuis (DA: Dessins de Jim Baker, adapt. de Mark Wegner et Alex Grant) ■ ■ Epic Marvel [illegible] qui pourra [illegible] sur et [illegible] en Cabal [illegible] ■ ■ Jeu [illegible] les Nightbreed Chronicles, livre [illegible] habitants de Midian [illegible]

fou continue sa besogne macabre et que la police déclare une véritable guerre aux monstres de Midian !

INTERVIEW DE CLIVE BARKER

Clive Barker a vu. Clive, Barker sait. Pourquoi ?

J'ai eu ce qu'on peut appeler une prédisposition génétique pour l'étrange. Enfant, mes premiers dessins relevaient du fantastique. J'ai toujours aimé les monstres. Ceux des années 30, celui de Frankenstein, la Momie, etc. J'aime le côté sympathique et pathétique de monstres comme King Kong mais j'affectionne aussi des créatures comme la Chose (The Thing de John Carpenter). Je les préfère aux monstres qui se contentent de vous mordre dans le cou avant de s'éclipser ! Dans Cabal, nous avons défini les humains comme les "Naturels" et les monstres comme les "Nightbreed". Disons que les "monstres" sont ceux qui se sont éloignés de l'arbre de l'évolution des espèces, les fruits pourris...

David Cronenberg et Clive Barker.

Es-tu satisfait de la BD "Nightbreed" ?

Oui et j'attends avec impatience la rencontre prévue entre les personnages de Hellraiser et les habitants de Midian.

Aimes-tu les jeux vidéo ?

Oui ! Je viens seulement de les découvrir grâce au jeu inspiré par Cabal (Ocean) et à mon frère qui travaille pour Psygnosis. Je suis encore totalement néophyte et je me contente d'admirer les jolies images !

Quels sont tes prochains projets ?

Je suis en train de terminer ce qui sera mon plus gros livre à ce jour, Imagica, et j'écris deux scripts : un projet ultra secret de science-fiction et une histoire de momie égyptienne moderne et sexy. Pour moi, Player Man, l'essentiel est d'avertir nos lecteurs que nous ne sommes pas seuls. Les Monstres Sont Là. A Midian et ailleurs. ■ Inoshiro Athabascaaaaah.

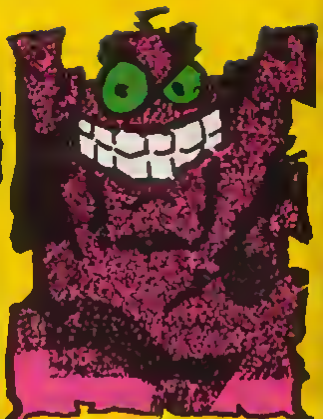
MEXICO : Le Don Juan de Midian

BERSERKER Machine à tuer incontrôlable.

SAUL : face de grenouille muni d'un seul oeil

[illegible] photos (Tirer Books import Album) (1 43 54 67 09) ■ ■ Cabal sera programmé au festival d'Avoriaz et sortira le 16/01 avec une interdiction au moins de 12 ans. Pr. au fait, il y a David Cronenberg [illegible] "La Mouche" dans un rôle important ! Si vous aimez lire, le roman de Clive Barker [illegible] pour faire le film est disponible chez Albin Michel.

TOP 10



NINTENDO

1. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
2. SUPER MARIO II
3. DOUBLE DRAGON II
4. THE ADVENTURE OF LINK
5. TETRIS
6. SIMON QUEST
7. BLADE OF STEEL
8. SPY VS SPY
9. DRAGON BALL
10. TRACK AND FIELD 2

Le Top 10 Nintendo est établi avec la collaboration de Nintendo France

NEC

1. AERO BLASTER
2. NINJA SPIRIT
3. DEVIL CRUSH
4. OPERATION WOLF
5. GHOULS N'GHOST
6. BATMAN
7. RABIO LEPUS
8. DIE HARD
9. WORLD CUP TENNIS
10. PC KID

Le Top 10 Nec est établi avec la collaboration de Sodipeng

SEGA

1. ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD
2. SUPER MONACO GP
3. DOUBLE DRAGON
4. WORLD CUP ITALIA 90
5. SHINOBI
6. COLUMS
7. WONDER BOY III
8. TENNIS ACE
9. GOFAMANIA
10. ULTIMA IV

Le Top 10 Sega est etabli avec la collaboration de Virgin loisirs

MEGADRIVE

1. REVENGE OF SHINOBI
2. SUPER MONACO GP
3. MYSTIC DEFENDER
4. GOLDEN AXE
5. ALEX KIDD
6. GHOULS'N'GHOST
7. RAMBO III
8. SUPER HANG ON
9. POPULOUS
10. JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Virgin France

VITE À L'ASSAUT DES GRANDS SUCCÈS !
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
THE ADVENTURE OF LINK
EXCLUSIVEMENT SUR
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
Console et accessoires pour 80 jeux passionnants

QUAND VOTRE SURVIE EST EN JEU...

BATTLESTORM™

L'ULTIME SHOOT'EM UP

AMIGA
ATARI ST/STE
PC/PS
AMSTRAD CPC/CPC+
GX 4000
SPECTRUM
C 64/C 64 GS

Revenant des confins de l'univers, vous découvrez que votre planète a été détruite par une coalition d'Aliens. Vous jurez alors de venger les vôtres. Après une longue traque, vous les avez enfin retrouvés; l'heure de la vengeance a sonné.
Votre objectif:
les BATTLESTORM, véritables Léviathans de l'espace qui abritent les responsables de la destruction de votre planète. Ils ont décimé votre peuple, maintenant ils doivent payer!!!

- JOUABILITE D'ARCADE
- RAPIDITE EXCEPTIONNELLE
- SCROLLING MULTI-DIRECTIONNEL
- 50 IMAGES/SECONDE
- 8 MONDES DIFFERENTS
- ARMES ET BONUS

26 bis Avenue de Versailles 93270 GAGNY - Tél.: (1) 43 52 10 22

AMIGA Version